游戏机实用技术 2018年第17期 Tot.449 ［攻略透解］亡灵诡计·如龙3·墨西哥英雄大冒险2［特快专递］瓦力欧制造 豪华版［读游戏］八道旅人

Tot.449

特别企划：配角大翻身——聊聊那些有自己专属游戏的经典配角

游戏机实用技术

VGTime

读游戏

奥斯泰拉大陆的真实 八道旅人

背景故事解析

攻略透解

墨西哥英雄大冒险2

战斗心得＋奖杯指南

攻略透解

亡灵诡计

流程攻略＋BOSS详细打法＋白金心得

如龙3

系统详解＋主线流程攻略＋奖杯详解

编辑非常荐

少数幸运儿

寡欢之城大逃亡

手动的塞缪尔

一场“牵线木偶”的大冒险



附赠 岁月拼盘 怀旧别册

- 游年芳华 -

人生若只如初见

莎木系列全回顾

- 雷作吐槽 -

Capcom 都想删掉的黑历史

生化危机 外传回顾

ULTRA CONSOLE GAME
2018.9A 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006



MONSTER HUNTER WORLD
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
大16开 368页全彩 +DVD影像光盘
好评再版!
内文对应5.00版名称
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买
UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本



CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



DARK SOULS III DESIGN WORKS
一家齐整
传火不息
定价 158元
跨越无数时空 终见证的 魂的终焉
官方艺术设定集
黑魂 官方艺术设定集 I & II
UCG官方店同步销售中
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
授权中文版
现已上市 扫码购买
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III

TV GAME半月刊
2018.9A



©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

总第 449 期

COVER STAFF
封面用图：生化危机2 重制版
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编 委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组 版：深圳市西域图文设计有限公司
印 刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 9 月 1 日
定 价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



P44
亡灵诡计



P64
墨西哥英雄大冒险2



P85
八道旅人

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站

新闻专题
005 莱茵河边的游戏盛宴
——科隆游戏展新闻汇总
030 2018年广州萤多动漫嘉年华系列访谈

前线狙击
008 生化危机2 重制版
010 荒野大救赎Ⅱ
014 精灵宝可梦 Let's Go!皮卡丘/伊布
020 英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
027 女神异闻录Q2 新影院迷宫

036 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

038 N+应援团

特快专递
040 瓦力欧制造 豪华版

攻略透解
044 亡灵诡计
054 如龙3
064 墨西哥英雄大冒险2

编辑非常荐
069 少数幸运儿
074 手动的塞缪尔

078 猎人集会所
082 游戏进行时

游深度
CULTURES OF GAMER

读游戏
085 八道旅人

特别企划
094 配角大翻身
——聊聊那些有自己专属游戏的经典配角

100 多边共享
102 闲话宝可梦
104 游朝忆日
106 ASAP情报中心
111 读编往来
115 小编寄语
118 新作发售表

刚才我把羽毛掉哪了？
阴差阳错
坐机甲
勉为其难
战魔王
那个传说中的鸡佬
又回来了！

收藏者
收藏日期

GAME NEWS STATION

游戏情报站

游见识 PREVIEW & REVIEW 新闻情报站

TOPIC

甚至不是第一次 IGN 前编辑抄袭评测事件持续发酵

在今年 8 月初，IGN 爆出了抄袭评测的丑闻。NS 游戏《死亡细胞》的评测涉嫌抄袭 Youtude 播主 Boomstick Gaming 的评测。Filip Miucin 测评的很多内容虽然词序上有所不同，但其内容和观点却和 Boomstick Gaming 的评测高度相似。如此的证据确凿，使得消息在被爆出的当晚，就迅速在欧美各大论坛和网站上传播。

Boomstick Gaming 的评测于 7 月 24 日上线，而 Filip Miucin 的评测上线时间则是 8 月 6 日，被爆出抄袭的时间为 8 月 7 日。IGN 方面的反应也是非常迅速，在 8 月 7 日当天晚上就发公告表示将会下架评测并重新对《死亡细胞》进行评测，当事人 Filip Miucin 被解雇。

Filip Miucin 在前往 IGN 任职前，他曾有一个属于自己的视频频道，名为“Filip”。他的视频主要以介绍 NS 游戏以及周边为主，他另外还是 IGN 官方任天堂直播节目《Nintendo Voice Chat》团队的一员。而在网友们不断的讨伐声中，Filip Miucin 专门做了一期视频来向各位网友们道歉。

然而令网友们感到愤怒的是，虽然他在视频中向“一直喜欢他的网友”、IGN 以及 Motion Twin（《死亡细胞》开发商））道歉，然而他并没有直接承认自己的抄袭行为，也没有向 Boomstick Gaming 道歉，并反过来指责网友们的“网络暴力”。这段视频很快再次引发了众怒，在下架前，这个视频获得了 8300 个差评。

值得一提的是，在视频中，他还“点名批评”了知名外国游戏网站 Kotaku 的编辑 Jason Schreier，Jason Schreier 曾指出这并不是 Filip Miucin 第一次抄袭，其 NS 版《FIFA 18》同样是抄袭另一个网站 Nintendo Life 的测评。Filip Miucin 认为 Jason Schreier 的指责是无稽之谈。

一石激起千层浪，更多关于 Filip Miucin 的抄袭史陆续被网友曝光。外国网站 Engadget 指出 Filip Miucin 在 2017 年 9 月 13 日上传的 3DS 游戏《银河战士 萨姆斯回归》评测是抄袭自他们网站于同年 9 月 8 日的评测。而从 Engadget 提供的对比来看，其严重程度甚至超过了《死亡细胞》评测，不少句子中甚至有直接照抄的部分。

讽刺的是，他抄袭的对象不仅仅包括其他媒体，诸如 Polygon，甚至连老东家 IGN 和维基百科也是他的抄袭对象之一。他于个人视频频道“Filip”上的一些视频中就有抄袭维基百科的痕迹，其中最为明显的是在某个回顾 2017 年 10 月 NS 游戏的视频中，其关于《超级马力欧 奥德赛》和《桑塔 半精灵英雄》的介绍就是抄袭自维基百科的条目。他还抄袭了 IGN 另一位编辑 Seth Macy 于 7 月 12 日撰写的 NS 游戏《八道旅人》的评测，并将部分语句用在了 7 月 17 日发表在 IGN 上的另一篇关于《八道旅人》的文章上。

除了文章，他甚至连履历都是抄别人的，有网友爆出他在领英网站上留下的个人履历是直接照搬美国人力资源管理协会上的另一份个人履历。

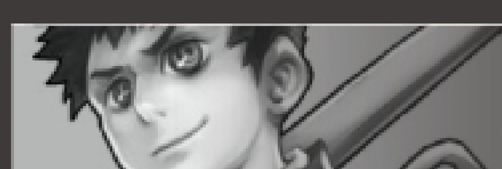
而作为最大的受害者之一，IGN 也开始了自查行动。Filip Miucin 之前在 IGN 上的评测和文章，诸如 NS 版《上古卷轴 V 天际》和 NS 版《毁灭战士》等，都被删除并计划将重新评测。而截止至截稿日，Filip Miucin 并没有作出进一步的回应。



▶Filip Miucin在视频中道歉。

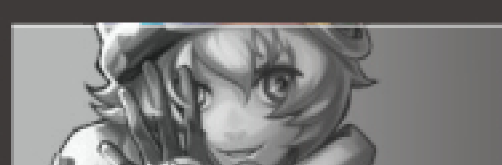
编辑围观 COMMENTS

北山杉



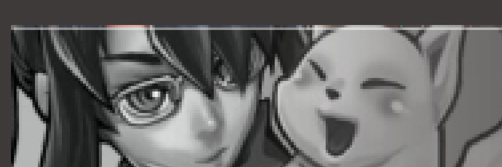
抄袭这种事古今中外皆有之，特别是在如今这个新媒体时代，一个编辑的价值可能更多地以作品的“量”而不是“质”来判定，“复制粘贴”这类行为便应运而生。因此除了重罚抄袭者外，人们是否还应反思如何杜绝环境本身的浮躁对创作带来的负面影响呢?

六等星



面对抄袭活动时，单个作者的声讨往往显得苍白无力，“抄袭”或者“借鉴”界限的模糊使得原作者很难维权成功。即使能够证明抄袭，往往抄袭者也是有恃无恐，随着小范围曝光的风头散去，他们依旧会卷土重来。如果真的能够打倒 Filip Miucin 固然是件好事，但整个业界的反抄袭还任重道远。

三日月



从“闻名中外”的“too much water”、《毁灭战士》的 7.1 分，再到去年《掠食》的 4.1 分，IGN 的评测一直都不乏槽点。这次的抄袭事件让 IGN 变成受害者的同时，也暴露了评测部门的一些内部问题，而到底是哪一环出了问题，大概只有评测部门的老大 Dan Stapleton 自己才知道了。

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

进军手游市场？CD Projekt Red 收购手游公司

“《巫师》系列”和《赛博朋克 2077》的开发商 CD Projekt Red 在 8 月中旬收购了波兰开发商 Spokko 的多数股权。Spokko 于 2008 年成立，是一家主要开发手机游戏的开发商，不过知名度并不算很高，而现在 Spokko 正在开发一款手机游戏新作，并开始了开发团队的招聘工作。

CD Projekt Red 收购 Spokko 的目的暂不明确，但从 CD Projekt 总裁 Adam Kincinski 发表的声明来看，Spokko 对其中一个工作室的品牌产生了兴趣和想法，而这个想法正是他们决定投资 Spokko 的原因。

声明中还指出，新工作室将会基本独立。而关于现在开发的手游新作，Spokko 联合创始人 Maciej Weiss 认为本作将比之前他们推出的游戏都“更加先进和野心勃勃”。

spokko

Arkane 表示《冤罪杀机》系列要休息一阵了

随着最新一作《冤罪杀机 界外魔之死》中，比莉完成了界外魔给予的终极任务，并向各位玩家揭示了界外魔的身世后，这个系列的剧情也算是迎来了结局。这个系列将潜行和超能力结合在一起的玩法，附以出色的关卡设计，给很多玩家留下了深刻的印象，那么《冤罪杀机 界外魔之死》会是这个系列的绝唱吗？亦或者我们能在将来再次玩到这个系列的新作？针对这个问题，Arkane 首席设计师 Ricardo Bare 并没有正面回答这个问题，但他同时也表示，这个系列正在“休息”。

Ricardo Bare 在接受外媒采访时表示，关于 Arkane 游戏最重要的一点是要营造一个有深度的游戏世界和能够与之相连的故事，这种能够让玩家沉浸进去的游戏世界才是我们一直的目标。而关于 Arkane 的下一步计划，他并没有透露更多的细节，只是表示会加入更多的在线或者多人游戏部分。

虽然官方没有任何声明，但不少外媒认为这个系列“要休息一阵”的最大原因可能是续作相对糟糕的销量，和首作全球销量超过 300 万相比，续作的销量不进反退，首周销量比前作下滑 40%，最后全球总销量只有 250 万左右。

业界声音 THE VOICE

你杀了多于两个人，但不到四个。



就是不说 3
加布 · 纽维尔

被众多玩家戏称为“G 胖”，传说中能够“掏空全世界玩家钱包的男人”，Valve 创始人加布 · 纽维尔为《Dota2》录制了击杀语音包，并在语音包里疯狂调侃玩家还有自己。然而即便在录语音包，他依然没有说出那个如同禁忌一般的数字。

CALENDAR 周 · 游记 2018.08 Aug

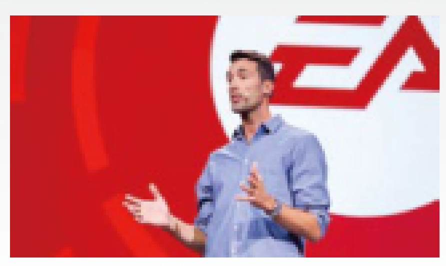
星期三 15

● XOne 独占游戏《除暴战警 3》的开发商 **Sumo Group** 收购了 **The Chinese Room**，后者曾开发制作了《万众狂欢》和《亲爱的艾丝特》等“步行模拟器”，以有深度的剧情所著称。



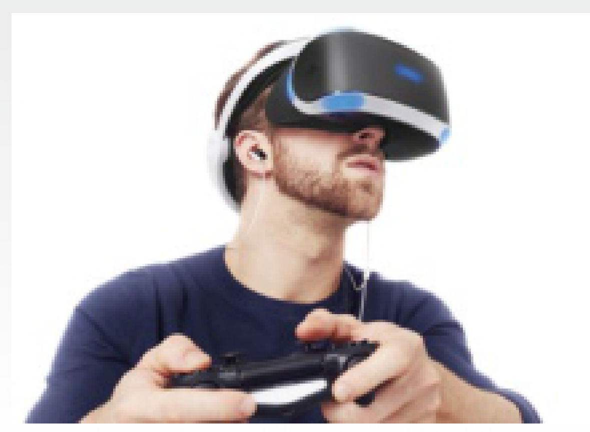
星期四 16

● EA 首席设计官 **Patrick Söderlund** 确定将会在今年年底离职，他曾是“《战地》系列”开发商 DICE 的 CEO，今年 4 月他才刚刚成为 EA 工作室的首席设计官。



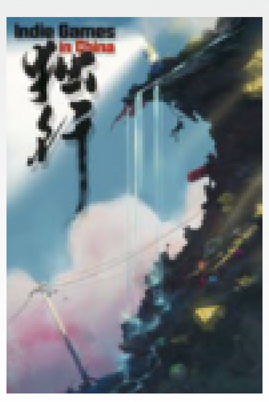
星期五 17

● SIE 宣布 PS VR 全球销量已达 **300 万**，同时 PS VR 游戏总销量也突破了 **2190 万**份。



星期六 18

● 从 2015 年开始众筹，经过近三年的拍摄和制作，记录中国独立游戏开发者创作历程的纪录片《**独行**》正式在爱奇艺和 Steam 上映。



星期日 19

● 香港任天堂宣布《美妙世界 最终混合版》的官方中文版将于 **10 月 12 日**发售，早期购入特典为“纪念徽章摆设”，徽章本身可以单独取出装饰。

● Capcom 宣布《怪物猎人 世界》实体版出货和数字版的合计实际销量突破 **1000 万**份，系列累积销量突破 **5000 万**份。

星期一 20

● 根据外媒报道，THQ Nordic 与微软签订了一份分销协议，将其部分 PC 游戏上架 Steam 以及实体零售商。这部分游戏包括《迪士尼乐园》、《核心重铸 终极版》、《冲锋》、《动物园大亨 终极版》和《超级幸运狐》，上架时间未定。

星期二 21

● 微软推出对应 XGP 服务的官方 App，玩家在手机上浏览 XGP 库里的游戏，同时还可以远程操控自己的 XOne 进行游戏下载。这个 App 已经开放下载并可以使用，对应安卓和 iOS 平台。



CALENDAR

周·游记

2018.08 Aug

星期二

21

●BNEI公布《黑暗之魂三部曲》，这个合集将包括全部三作的所有DLC内容。本作将于10月18日发售，对应平台为XOne和PS4，为铁盒包装，售价79.99美元，中文版同步发售。

●五十岚孝司宣布《血污 夜之仪式》将会**延期**至2019年，PSV版也将会取消开发。

星期三

22

●经典战略游戏《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》将完全重制，对应平台为NS/PS4，具体发售日未定。游戏的角色、UI、剧本和系统都会完全重制，并在此基础上加入原作没有的全新要素。值得一提的是，本作的人设不再是漆原智志，而是更换为凪良担任。

●PlayStation日本宣布将于9月10日17点30分在东京举办“PlayStation Lineup Tour”活动，届时该活动将通过网络平台进行全程直播，时长约一个小时。



星期四

23

●《人民日报》发文，对近期在德国举行的科隆游戏展进行了大篇幅报道，提到中国元素正逐渐被海外开发商青睐，国产游戏开发商也正在寻求突破的机会。报道还特意指出，“中国正走向**游戏输出大国**”。

星期五

24

●Capcom正式公布TGS 2018的出展游戏阵容，其中包括了《生化危机2重制版》、《鬼泣5》、《洛克人11》以及《街霸30周年纪念合集》，以上所有游戏都会提供试玩。TGS 2018将会在9月20日~23日举行，其中最后两天为公众开放日。

星期六

25

●在成都会玩嘉年华GFC上，索尼互动娱乐的中国区负责人添田武人透露PS4游戏《西游记之大圣归来》将在2019年春节前推出。

星期日

26

●第8届《DOTA2》国际邀请赛在温哥华落下了帷幕，OG在1:2落后的情况下连扳两盘击败中国战队PSG.LGD，夺得了此项比赛的冠军。值得一提的是，明年的第9届国际邀请赛将落户上海梅赛德斯奔驰文化中心。

业界声音 THE VOICE

开发者们只有和能够清楚认识你作品价值的公司合作，消费者才会愿意购买你的作品，同时还能培养他们良好的消费习惯。



知名游戏设计师 宫本茂

在今年的日本游戏开发者大会上，宫本茂时隔十年再次站在了演讲台上分享自己关于游戏创意和价值的观点。其中他谈到了对于F2P游戏以及订阅服务模式的看法。同时他还谈及到游戏开发者们必须从音乐行业中获得教训，免费的音乐资源使得消费者们没有清楚认识到其价值，并直接导致了现在音乐市场的低迷。

PS5什么时候到来？分析师：2020年……吧

关于PS4的下一代新主机“PS5”何时推出这个问题，可谓是众说纷纭。然而在索尼没放话之前，谁说都不靠谱，但众多分析师的分析结果都是差不多的，那就是2020年。

早在去年年底，市场分析机构IDC研究总监Lewis Ward在接受访问时就表示下一代新主机，其中包括了PS5和下一代Xbox，将会在2021年推出。当然他在那时也表示，这仅仅是一个预测而已，并没有明确的证据来证明这个预测。

而在爆料方面一向颇为准确的外媒Kotaku则在接触众多工作室的开发者后，从他们口中得知索尼下一步主机不会在2020年前推出。因为在一台新主机推出前，一些大型游戏工作室会收到来自主机厂商的开发组件。这些组件往往会分成几个版本。这个时间可以提前到主机正式发售前的18到24个月内。以PS4为例，很多工作室直到PS4发售前一年才收到了开发组件的最终版本。

不过关于PS5的面世时间，来自日本大阪的Ace经济研究所则从另一个角度进行了推测。通过分析，他们发现生产游戏主机的必要零件——片式多层陶瓷电容器（MLCC）在世界范围内的供货情况正日趋紧张。而随着日益增长的市场需求，其价格一直上涨，MLCC的产量是否能够满足市场逐渐成为了一个严重的问题，其缺货现象很有可能会延续到2020年。也正因为如此，PS5的面世也会被一并顺延到2020年。

当然，分析师们终归还是预测，身为玩家和局外人的我们还是静待官方消息吧。



■PS5（当然是假的啦）

文 三日月 美编 NINA

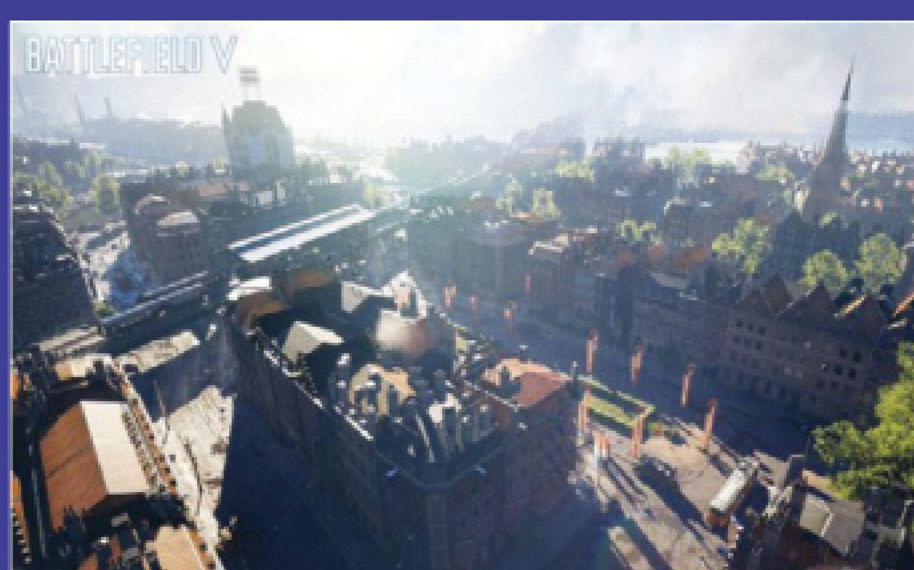


莱茵河边的游戏盛宴
——科隆游戏展新闻汇总

虽然一直给人一种不如 E3 的错觉，但科隆游戏展的规模实际上一点也不亚于前者。和 E3 相比，你在科隆游戏展上很难会见到超一线大作的公布，但由于科隆游戏展的开幕时间一般是在 E3 两个月后左右，考虑到当时的开发进度以及宣传，不少之前在 E3 公布过新作的开发商会选择在科隆上公布其作品进一步的情报。这就使得科隆游戏展虽然爆点不多，但也有很多能让玩家兴奋起来的新闻，更别说科隆游戏展一直以来都是很多欧洲第三方厂商以及 PC 游戏开发商的最佳舞台。

《战地5》公布最新预告片 大逃杀模式初露峥嵘

EA 在科隆游戏展上公布了两段全新的预告片："连队"以及"鹿特丹的毁灭"。前者简要介绍了游戏强大的自定义系统，玩家可以自定义和升级自己角色的装备、队伍角色、地面载具、飞机，甚至是外观和服装，从而打造出一名符合自己玩法和审美风格的士兵。而不同的士兵在队伍里有着截然不同的角色，而自定义系统可以让他们更加称职地完成自己的工作：医疗手段更多的医疗兵，或者是能够更快建造掩体的支援兵。





后者则着重介绍游戏的多人部分，预告片中展现了游戏中的庞大战场、步兵和载具的混合作战以及惊人的场景破坏效果：鹿特丹的城市在遭遇到 V3 导弹攻击后变成一片废墟，从城市到废墟全发生在一场游戏中，玩家需要适应场景的快速变化。不过相比这些"《战地》系列"的老生常谈，系列首次加入的大逃杀模式无疑更让玩家感到好奇，这个模式在预告片的最后出现，从画面可以看到，随着时间的减少，由熊熊烈火组成的火圈正在缩小，而圈内的幸存者正展开着最后的厮杀。除了步兵以外，载具也出现在了大逃杀的战场上。

本作的 BETA 测试时间确定为今年的 9 月 4 日，感兴趣的玩家不妨尝试一下。

明年3月8日就能玩到了《鬼泣5》公布全新预告片

就和他们当初承诺的一样，Capcom 在科隆游戏展上放出了《鬼泣 5》的实机试玩，而无缘到现场试玩的各位也可以通过全新预告片来解解馋。从预告片中我们可以看到更多关于本作的细节，其中最引人瞩目的要数是由新角色妮可为失去了恶魔右手的尼禄打造的机械手臂“DEVIL BREAKER”，除了射出金属索拉住敌人这种基本操作外，不同的手臂还会有不同的功能，诸如拥有大范围电击攻击的“OVERTURE”、射出反射镭射的“GERBERA”、能够停止时间的“RAGTIME”等等。而得益于机能的提升，玩家可以玩出更多以前不能使出的酷炫招数，例如尼禄可以打出火箭飞拳，并像骑滑板一样在空中飞舞。

作为系列最有人气的角色，前三作主角但丁将会是可操作角色之一，而在预告片中他骑着摩托车登场，摩托车变成了类似于巨剑般的武器，随后但丁挥舞着两把“巨剑”击退敌人。

本作对应简繁中文，将同步于明年 3 月 8 日发售，并对应 XOne、PS4 和 PC 平台。





随时随地“大菠萝”NS版《暗黑破坏神III》公布

在科隆游戏展期间，暴雪娱乐和任天堂共同公布了《暗黑破坏神III》将会登陆 NS 的消息，本作预定于今年秋季发售，内容包含资料片《夺魂之镰》和《死灵再世》。值得一提的是，这也是近 15 年来，第一款登陆任天堂主机平台的暴雪游戏。

除了单人游戏，本作还支持最多 4 人联机。联机形式除了正常的网络联机外，玩家还可以 4 人在 1 台机器上游玩，或者是线下本地联机。至于游戏画面，本作在携带模式下为 60 帧 720P，主机模式下为 60 帧 960P。

当然，除了原版内容，本作还加入了独占的《塞尔达传说》奖励内容，其中包括了“三角力量”头像、宠物“鸡”和装饰用具“面具回声”。不过作为一款游戏主题略显黑暗的游戏，本作选择了“《塞尔达传说》系列”大反派加农作为联动要素，玩家在 NS 版《暗黑破坏神III》可以获得名为“加农传说”的盔甲套装。顺便一提，虽然官方没有确定本作的中文版，但本作却有全中文的官方视频，因此游戏附带中文还是很有可能的。

虽然早就被外媒泄露，但本作的公布还是出乎了各位玩家的意料，毕竟在今年的 3 月，暴雪方面还专门澄清过《暗黑破坏神III》并不会登陆 NS。结果过了半年后，NS 版《暗黑破坏神III》就公布了。



“天诛×魂”《只狼》确定发售日

由 FromSoftware 开发制作，在 E3 和玩家只打了个招呼的《只狼》在科隆期间公布了首段实机影像。除此以外还确定了玩家最关心的发售日：本作将于明年 3 月 22 日发售，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。



虽然官方没有放出过多的游戏情报，但通过影像我们还是可以得知一些关于本作的细节：

●无论是玩家还是敌人都有“战姿槽”（Posture Bar）的设定，时机错误的格挡或者被攻击到都会增加战姿槽。玩家战姿槽满的时候攻击硬直会变大，而且变得异常脆弱，而敌人战姿槽满了之后玩家就可以使用终结技对其造成巨大伤害。

●和《血源诅咒》的副武器类似，本作使用义肢能力都需要消耗道具的。这种名为“White Spirit Emblem”的消耗道具的持有上限为 15，上限值可以通过升级来提升。不同的义肢能力所需要消耗的数量也会不同。

●部分义肢的能力可以结合普通攻击，例如演示中就出现了发动喷火能力后立即挥刀来让武器附火的操作。

●敌人发现玩家后头顶会出现红色箭头作为提示，而灰色代表已经觉察到玩家，绿色代表他

们丢失了玩家的行踪并开始搜索玩家。和很多潜入类游戏类似，本作存在着警觉范围超越一般杂兵并会发动警报的特殊敌人。此外，玩家可以通过草丛来隐藏自己，当然，游戏中同样存在着能够无视草丛直接发现玩家的特殊敌人。

●玩家们熟悉的“篝火”在本作中变成了四手雕像“Sculptor's Idol”，和“《魂》系列”类似，雕像除了能够回复 HP 和回复道具数量以外，还会复活场景中除了 BOSS 以及中 BOSS 以外的所有敌人。



好消息 《赛博朋克2077》已经可以从头玩到尾

已开发 6 年多，由曾开发制作“《巫师》系列”的 CD Projekt Red 带来的角色扮演新作《赛博朋克 2077》并没有在科隆游戏展上公布太多的新消息。和 E3 一样，他们依然邀请了不少媒体人士观看了闭门演示。从观众的回馈来看，闭门演示相比 E3 那段虽然流程类似，但在 UI 等细节上有着微妙的不同，但对于一般玩家来说这其实没多大区别，毕竟光看文字很难感受到本作的实际魅力。

不过 CD Projekt Red 还是给各位带来了好消息，那就是游戏已经可以玩通关了。本作制作人 Richard Borzymowski 透露了关于开发进度的一些细节，并表示游戏本身已经可以从头玩到尾了，但游戏的某些部分、测试以及 Bug 修复还没有完成，因此离游戏正式发售还有一段时间。

那么问题来了，我们什么时候可以玩到呢？遗憾的是，目前本作的发售日依然未定。



其他新闻一览

除了上述这些新闻以外，科隆游戏展上还公布了很多能让新老玩家振奋的消息。除了新作公布以外，还有不少公布了一段时间的游戏终于确定了其发售日。虽然不乏像《莎木III》这种还要等上一年才能玩上的游戏，但有个确定的发售日终究是一件好事。

● Deep Silver 公布了《莎木III》的全新预告，并确定本作将于 2019 年 8 月 27 日发售。本作最早于 2015 年公布，并经历了数次延期。

● THQ Nordic 公布了经典战略游戏“《赏金奇兵》系列”最新作《赏金奇兵III》，本作的玩法类似于《盟军敢死队》，玩家需要结合不同角色的能力才能以少敌多、出奇制胜。本作由曾开发过《影子战术 将军之刃》的 Mimimi Games 制作，对应平台为 XOne、PS4 和 PC，预定将于明年发售。



● 在科隆游戏展上，育碧 CEO Yves Guillemot 确定明年将不会有“《刺客信条》系列”新作以及其他衍生游戏发售。

●《绝地求生》开发商蓝洞旗下子公司 PUBG Corp 宣布游戏将在 Xbox One 上推出正式版，并将于 9 月 4 日正式发售。同时公布了还有本作的限定手柄，售价 69.99 美元。

● BNEI 确定《皇牌空战 7 未知天际》将于 2019 年 1 月 17 日发售，中文版同步推出，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。本作最早于 2015 年公布，原定于 2017 年发售，先后延期至 2018 年以及 2019 年。



●《正当防卫 4》公布最新实机影像，并向玩家演示了如何利用特殊载具“Storm Chaser”引导威力巨大的巨型龙卷风来破坏敌方基地。本作将于 2018 年 12 月 4 日发售，中文版同步推出，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。

●克苏鲁题材游戏《沉没之城》的发行商 Bigben Interactive 与开发商 Frogwares 公布了游戏的全新预告“Death May Die”。在预告片中玩家扮演的调查员在不知不觉间陷入了“死亡 - 复活”的死循环中。本作将于 2019 年 3 月 21 日发售，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。

●《直到黎明》开发商 Supermassive Game 公布了新作《黑暗影集 棉兰之人》（The Dark Pictures Anthology: Man of Medan），讲述了一群年轻人登陆沉没的幽灵船后所发生的一系列恐怖事件。本作预定将于 2019 年发售，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。



文 苍穹 美编 Juxi



科隆游戏展期间，《生化危机 2 重制版》又放出了更多情报，而且提供了全新的试玩。相比 E3 时完全围绕里昂展开的报道，这一次的核心则是 2 代的另一位主角——克莱尔。

生化危机 2 重制版		PS4 XOne Capcom	
RESIDENT EVIL 2		动作冒险	中文版
2019 年 1 月 25 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

※Steam/Win 10 版同步发售



典藏版情报

本作的亚洲版同样会推出极具收藏价值的典藏版（Collector’s Edition），包含的内容与日版一致，具体如下：

1. 游戏本体（内置双封面以及两种标题）
2. 精美收藏外盒
3. 重现里昂 · 斯科特 · 肯尼迪的英姿的模型
4. 自由记者本 · 贝特鲁奇撰写的《画册 -Ben's File-》
5. 共收录 25 首原曲改编版和全新乐曲的特别原声带
6. 海报《R.P.D. 改建计划图》
7. 包含多种服装、武器，还能替换“原版”配乐的 DLC 包兑换代码

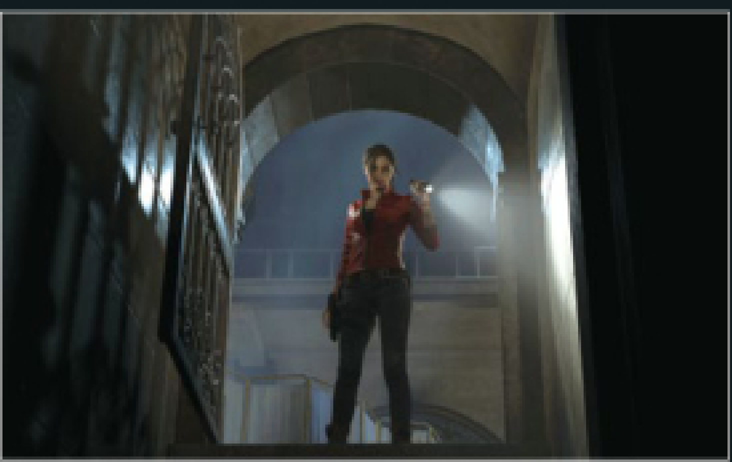
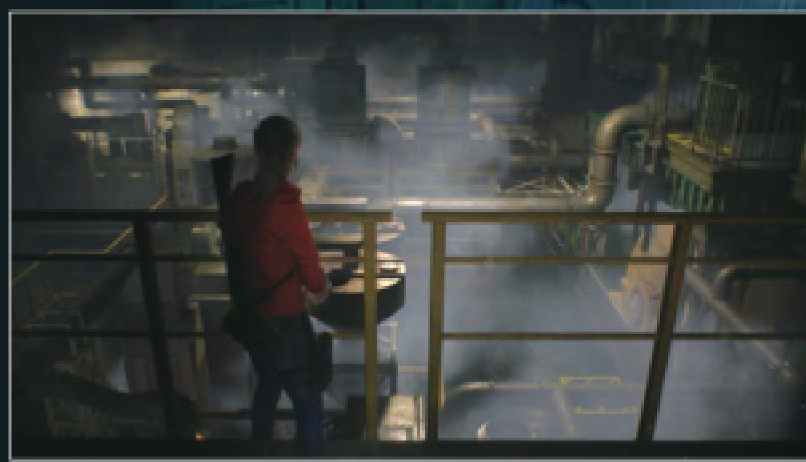
※ **欧洲典藏版还独有浣熊市警局钥匙（黑桃、方片、草花、红桃 4 把）和铁盒。**

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

TIPS 本作的日版与《生化危机 7》一样，会分为 Z 评级（18 岁以上）和 D 评级（17 岁以上）两个版本发售。而亚洲版的血腥程度则与欧美版保持一致，无任何删减和谐。

克莱尔的流程 标志性强敌G登场！

《重制版》的整体流程遵循原版，但细节方面会重新演绎，比如这次试玩中克莱尔和雪莉的相遇，以及两人在地下停车场遭遇局长都和原版有所不同。此外，药草调和系统与原版基本相同，不过《重制版》中蓝草不仅有解毒效果，在与红草组合后还能在一定时间内提升防御力。而且，部分丧尸在被击倒后有可能复活，但并没有“狂暴丧尸”的设定。

▲走进密道的克莱尔抵达了一处蒸汽四溢的全新区域。



◀很快克莱尔就发现了一位惊慌失措的少女——雪莉。



■感染G病毒的威廉·柏肯博士登场！



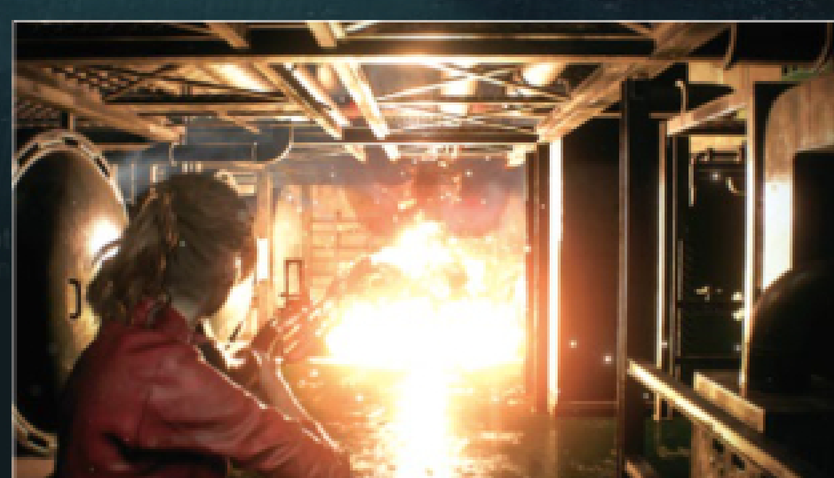
■雪莉的原版服装偏向动画风格，重新设计后的造型则更加接近现实。

克莱尔·雷德菲尔德 Claire Redfield

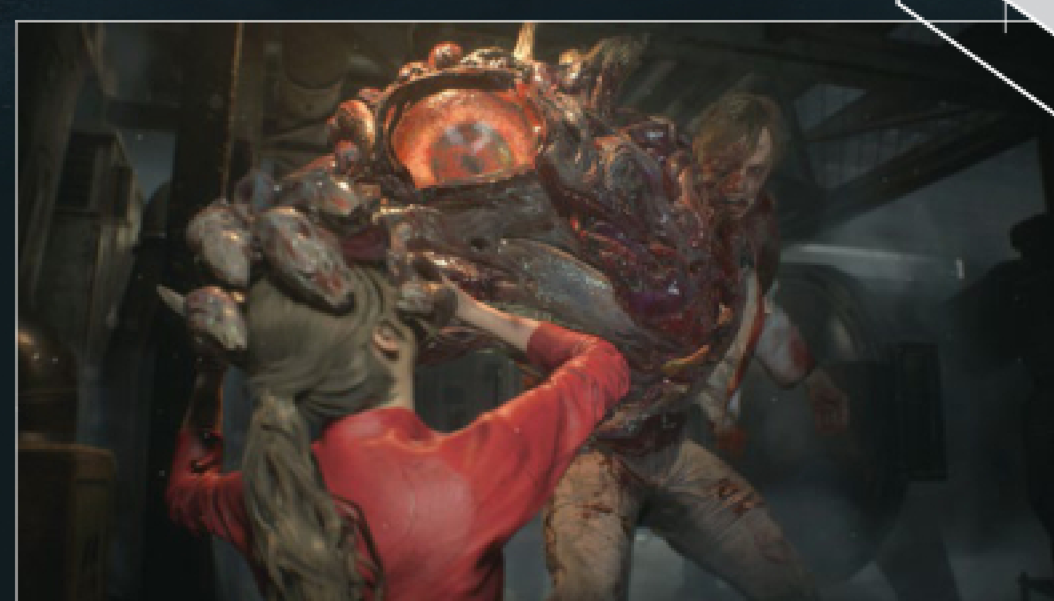
为了找寻失去联络的兄长克里斯而来到浣熊市的女大学生，结果身陷这个丧尸横行的人间炼狱。艰难抵达浣熊市警察局的克莱尔没能找到哥哥，却在这里遇到了一名12岁的少女——雪莉·柏肯。



■克莱尔的爱好之一是骑摩托，《重制版》中其胯下的哈雷戴维森摩托获得了官方授权。



▲面对强敌，榴弹枪依旧是最有力的武器。



▲被G抓住头部时，投掷携带的手榴弹可以从危机中脱身。



▶暂时击退G后，克莱尔带着雪莉抵达了地下停车场。



◀警察局局长布莱恩·艾恩斯出现，而且来者不善。

TIPS 克莱尔骑的摩托车牌号“J2198”暗藏彩蛋，这其实是“January 21,1998”的缩写，即2代原版的发售日1998年1月21日。



PS4 XOne

荒野大救赎 II	Rockstar	
Red Dead Redemption II	动作冒险	中文版
2018 年 10 月 26 日 游戏人数未定	对应周边未定	
售价为 468 港币		

感受这精雕细琢的西部世界

北京时间 2018 年 8 月 9 日晚上 11 点，无论在往常时我们是早已沉入梦乡，还是仍然在电视荧幕前于游戏中鏖战，或是在电脑前绝望地敲键盘加班，这一夜的这一刻，无数玩家的目光，都聚焦在了一款游戏身上。没错，那就是《荒野大救赎 II》，这款由 Rockstar 耗费多年精心打造的超级大作，在这个时刻发布了他们的首段有大量实际游戏画面的预告片，全长 6 分多钟。实话实说，预告片中真正意义上的新情报并不如我们想象中多，但是在细节上值得我们一一品味的地方却数不胜数。所以本期的“前线狙击”，我们会先捋一捋预告片里都说了什么，然后再谈谈我们可以抱以哪些期待。

背景内容

1. 故事发生在 19 世纪末期的美国西部。
2. 玩家扮演的是亚瑟 · 摩根，一位范德林帮的资深枪手。
3. 整个范德林帮是一个大家庭，他们会设立一个营地，并且不时组成车队迁徙。

预告片内容罗列

鉴于 Rockstar 对于中文地区的日渐重视，《荒野大救赎 II》的预告片中文化周到程度也在这部预告片当中达到了新水平，不但有官方中文字幕版，还分成了简体中文版和繁体中文版，两个版本除了字幕不一样，连中文旁白配音都不一样，以适应不同地区中文玩家的语言习惯。也正因为预告片本身理解起来不存在语言门槛，所以下面的罗列将会比较简略，只是方便后面进一步在此基础上进行推想。



▲预告片里就连 LOGO 上的“Presents”也变成了中文的“出品”，汉化程度可以说是很彻底了。



▲亚瑟 · 摩根在预告片中有了更多展现他性格的地方。

Rockstar Games, Inc. ©2005-18. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.

系统设定


■ 亚瑟正把狩猎到的鹿搬回营地，鉴于游戏没有展示野外解剖的场景，很有可能玩家需要把鹿带回营地才能解剖。

1.UI 界面全面公开，似乎和任何 NPC 交流都有多个不同互动选择，画面右上角负责显示玩家的状态，例如“被目击”（Witness）和“被通缉”（Wanted）。

2. 死亡之眼（Dead Eye，预告片中译为“死神之眼”）系统仍然存在，似乎在传统的快速锁定敌人用法外，还可以用于触发时间流逝减缓的效果。

3. 范德林帮的营地并不只是场景，玩家需要寻找资源来维持营地。



4. 营地当中能够进行打牌小游戏。

5. 在营地当中活动时可以和范德林帮的其他成员进行交流，理论上应该包括了游戏中不少支线内容。

6. 打猎将会是一个有分量的内容，作用包括为营地获取食物和销售毛皮赚取金钱等等。

7. 近战系统经过了改革，将会变得更加刺激而富有战略性，目前看来亚瑟有反击技和近身扭打的动作。

8. 有不同种类的马匹，玩家需要和马匹之间培养感情，以保证在战斗当中它们不会失控。

◀为马刷身子应该是增进感情的一个主要手段。

场景元素


■ 正在啄食动物尸体的老鹰和乌鸦。

1. 场景中包含了美国的腹地和边陲。
2. 有山地、森林、沼泽地和沙漠等不同的地貌环境。
3. 预告片中出现的动物种类接近 10 种，相信实际游戏中将会有更多。
4. 动物有着自身的生态，甚至会进行互动。
5. 有简陋的农场，也有现代化（以西部标准而言）的都市。

Tips 正如《GTA5》是用一个个大劫案串联故事，《荒野大镖客 II》中应该也会有不少范德林帮的抢劫行动。

内容展望+读解

说完了预告片里的大概内容，我们来谈谈一些能够根据里面情报分析出的内容。



▲看到图中的马斯顿一家人了么？



单主角设定？

虽然因为《横行霸道Ⅴ》的关系，包括我们在内的很多玩家都猜测《荒野大救赎Ⅱ》也会采用多主角设定，甚至从一开始本作公布时的那张艺术图上的七个身影判断本作会有七位可操作角色。但是从预告片的描述和之前预告片中展示的内容来看，本作很可能只有亚瑟·摩根这一位可操作角色。当然，这不能说是一种退步，因为Rockstar可能把帮派当中其他成员的戏份，安排在了本作的营地系统当中，玩家可以在亚瑟和他们沟通时进一步了解他们的背景故事。



■说不定亚瑟还可以和成员之间发展爱情关系。

当然我们也不排除可能在特定情况下，玩家可以暂时操作其他角色，例如在某些劫案当中临时操纵其他范德林帮成员来参与到每一个行动步骤当中，说不定我们还有机会操作年轻时的前作主角约翰·马斯顿。

◀这段火车劫案的展示当中，图中拿着钱袋的人应该就是马斯顿。

《赛博朋克2077》被弯道超车了？

今年E3上的《赛博朋克2077》闭门演示当中透露了游戏的一个设定，就是当角色和NPC互动时，会有按键对应的反应选项，而且固定会有掏枪的选择，以强调玩家和NPC之间互动时的自由度。没想到这次《荒野大救赎Ⅱ》的演示当中展示出的互动选项，就已经把这套系统给完整做出来了。不过《赛博朋克2077》的互动选项会出现在画面的正下方，方便玩家查看，而《荒野大救赎Ⅱ》的按键则出现在画面的右下角，似乎并不方便观察。

不过从预告片中展示的互动选项看来，这个设定除了有不让UI过于喧宾夺主的目的，按键本身对应的互动倾向也是相对固定的。R2键对应拔枪就不提了，○键对应的几乎都是“放狠话”（Antagonize），□键对应的则是和平选项，例如“问好”（Greet）和“和解”（Defuse），△键并不常见，预告片里只出现在了用于鸣枪阻止目击者逃跑和威胁对方闭嘴上。因为上述的设定，在实际游戏当中，玩家面对互动选项时，其实不需要关注右下角显示的互动内容，只要记着按键对应的互动倾向就可以立刻知道自己在互动时该按哪个键了。



■遭遇到陌生人时，玩家的互动选项都会集中在右下角显示。



■面对这个挂在悬崖边上的人，□键（拯救对方）和○键（杀死对方）的功能倾向就表现得很明显。

Tips 尽管剧情影像当中一再出现亚瑟双持手枪的画面，实际游戏当中却似乎看不到，不知道会不会是在下一部预告片中才会展现出来。

不务正业的借口继续增多？

前面已经提过，本作当中的打猎会变得更有分量，目前看来起码本作会有特定的追踪猎物设定，以方便玩家追捕猎物，而且从预告片中来看，几乎可以肯定本作会有打猎方面的支线任务，占掉玩家不少游戏时间。而如果玩家不是那么倾向于打猎的激烈对抗，本作还新增了近年游戏界特别流行的钓鱼小游戏，钓上来的鱼应该也可以用于改善营地的伙食和卖掉换钱。



□这年头没个钓鱼小游戏都不好意思自称3A大作。(笑)



类似的小游戏内容还有营地中的打牌和酒吧中标志性的扎手指，不过这两个是继承自前作的小游戏，从目前透露的情报来看，变化并不大，只是打牌的部分似乎没有了出千的设定，当然也不排除这个动作的互动选项只会在特定的阶段才会出现，所以没有被展示出来。

最后按照预告片的演示来看，酒吧当中的互动选择可能会比我们想象中要多，玩家既然可以和范德林帮中的成员搞好关系然后把酒言欢，或许还会有拼酒的小游戏存在？

◀喝酒的场景可能也意味着本作会有同伴系统，或是类似《横行霸道Ⅳ》里的好友系统。

有趣的是，按照《横行霸道Ⅴ》中的设定来看，如果《荒野大救赎Ⅱ》中玩家们可以在单机模式玩这些小游戏，那么本作的联机模式当中也可以玩，大家一起上线钓个鱼打个猎，听起来就美滋滋。

还有更多猛料？



从预告片的后续来看，下一个实机演示预告应该会在近期就和我们见面，其内容主要是关于游戏当中的战斗部分。实际上这个内容已经在本次预告片当中有所展示，包括前文提到的死神之眼和新的时间减缓效果——后者也有可能是特殊的破门后射击阶段，类似的桥段在“《COD》系列”作品里大家应该都体验过了。同时近战格斗系统的细节也有待公开，尤其是目前亚瑟进行格斗的场面都是一对一，不知道是否会有一对多的情景。

最后也最重要的，自然就是午时已——嗯哼，应该是西部主题作品里都少不了的左轮决斗，这个元素在前作里就有出现，在下一部预告片里，应该也不会缺席。

◀其实这个和警长对峙的场景就有点儿决斗的味道了。



《皮卡丘》版和《伊布》版的区别

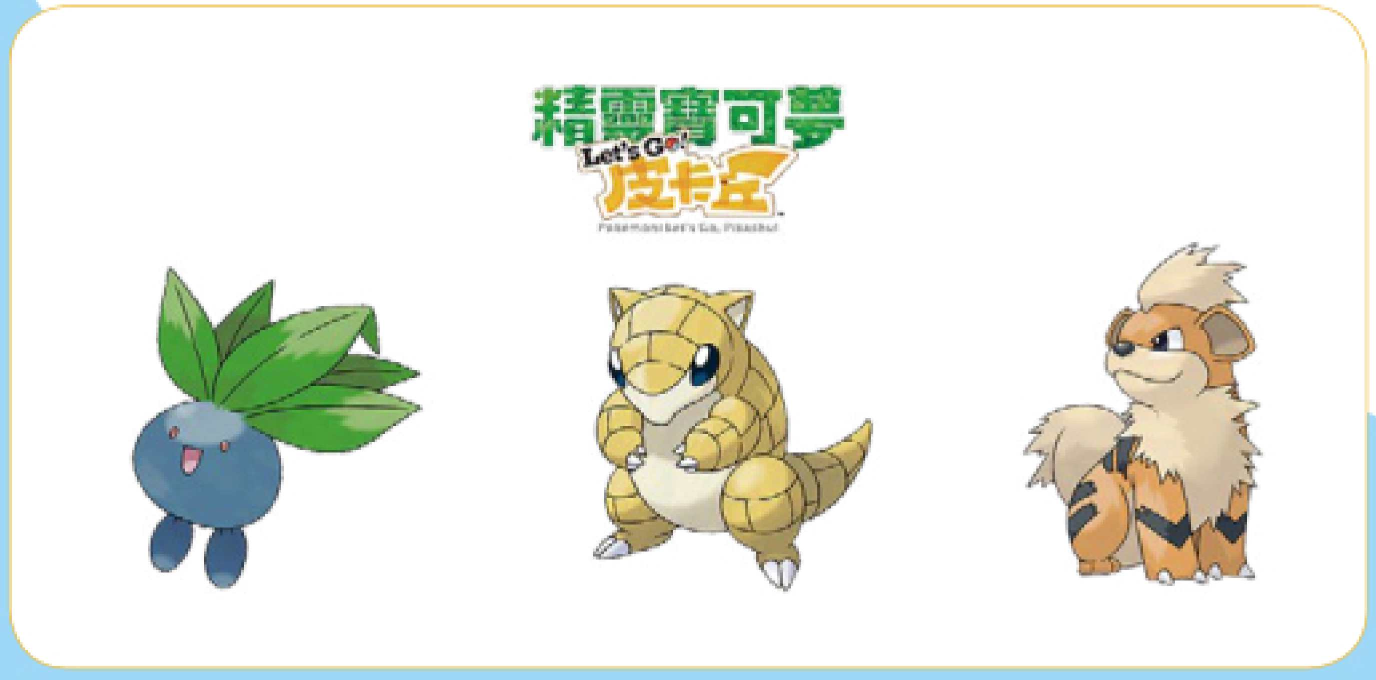
“《精灵宝可梦》系列”最新作、基于初代《黄》版重制的《Let's Go 皮卡丘 / 伊布》最近又放出了不少新消息，其中包括了游戏中更多方方面面的细节，来了解下都有哪些吧。

文 马修 美编 Juxi

NS

精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布		Ninetendo	
ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ / イーブイ		角色扮演	中文版
预定 2018 年 11 月 16 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	对应精灵球 Plus	
售价为 5980 日元			

同一作品的两个版本存在细节差异一直是“《宝可梦》系列”的一大特点。本作中，两个版本首先就是初始获得的搭档宝可梦不同，分别是与版本对应的皮卡丘和伊布。还有一些野生的宝可梦会存在出现率的差异，此外还有一些宝可梦会出现在特定的版本里，如走路草、穿山鼠和卡蒂狗出现在《皮卡丘》版，而喇叭芽、六尾和喵喵则出现在《伊布》版。





2017 Pokémon.
1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.



重新绘制的关都地图和宝可梦分布

关都即初代《宝可梦》的冒险舞台，本次重制版，地图当然要重新绘制，而在最新公布的这张地图上，除了更加精细的城镇和野外描绘，还增加了宝可梦的分布情况。其中还有初代《红／绿》的初始宝可梦及进化形态，以及风速狗、九尾、耿鬼、胡地等通过特殊方式进化的宝可梦。

真新镇

主角的家所在的小镇，主角的劲敌也住在这里，此外还有博士研究所。



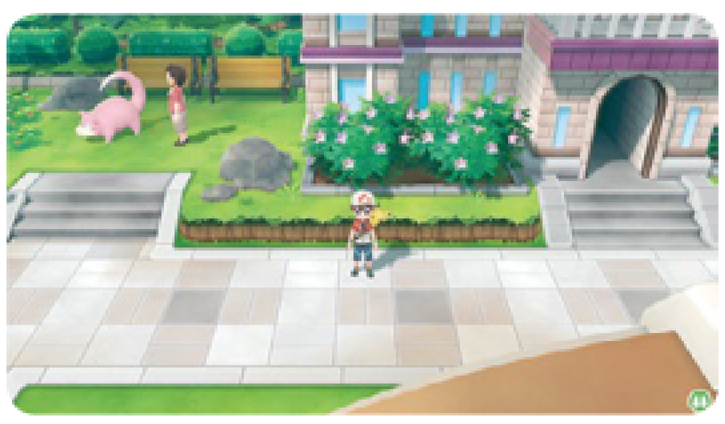
▶主角的家。



▲每个城市和小镇都可以看到这里的地名。

深灰市

建在巨大岩石山下的城市。有著名的科学博物馆，还有流程中需要挑战的第一个道馆。



▶科学博物馆的门前。



◀繁华的港口城市枯叶市。

枯叶市

靠海的国际港口城市。枯叶市内设有枯叶道馆，馆主是身材魁梧的训练家马志士。而在这里，还有机会看到著名的豪华客轮“圣特安努号”甚至登船享受难忘之旅。



■一个让警察姐姐头疼不已的恶作剧杰尼龟，地点上看应该是后来被火箭队破坏的那座房屋前。

华蓝市

北部和西部都有水路的水资源丰富的城市，这里有小霞担任馆主的华蓝道馆。另外这里还有一只喜欢恶作剧的杰尼龟。



◀圣特安努号豪华客轮。

TIPS 恶作剧的杰尼龟剧情在《黄》版中是在枯叶市入手，而本作的地图上，杰尼龟也在枯叶市。目前来看应该是恶作剧杰尼龟的剧情最初发生在华蓝市、到枯叶市再度发生剧情最终在此获得。

新训练家的关都宝可梦大冒险

在游戏中，玩家将扮演一名新人宝可梦训练家，在博士那里领到自己最初的宝可梦后，一路上收服更多的宝可梦，并与它们并肩作战、共同成长，以独当一面的宝可梦训练家为目标而努力。



更多的登场角色



◀博士会送给主角和劲敌搭档宝可梦和图鉴。



劲敌

主角邻居家的少年，是主角的朋友，以宝可梦训练家为目标，走出真新镇去旅行冒险。



◀劲敌一直都是强劲的对手。



大木博士

大木博士是宝可梦和研究领域的权威，在送给孩子们宝可梦和图鉴，让他们实现训练家的梦想的同时，也通过图鉴来收集更多的宝可梦信息。



小刚

深灰道馆的馆主，擅长使用岩石属性的宝可梦训练家，被称作“如岩石般强大的男人”。



▲TV动画版中经典的一战，游戏中该如何取胜呢？



小霞

华蓝道馆馆主，擅长使用水属性的宝可梦训练家，被称作“俏皮的人鱼”。



▲小霞的主力宝可梦就是宝石海星。



马志士

▼马志士的主力宝可梦就是雷丘。



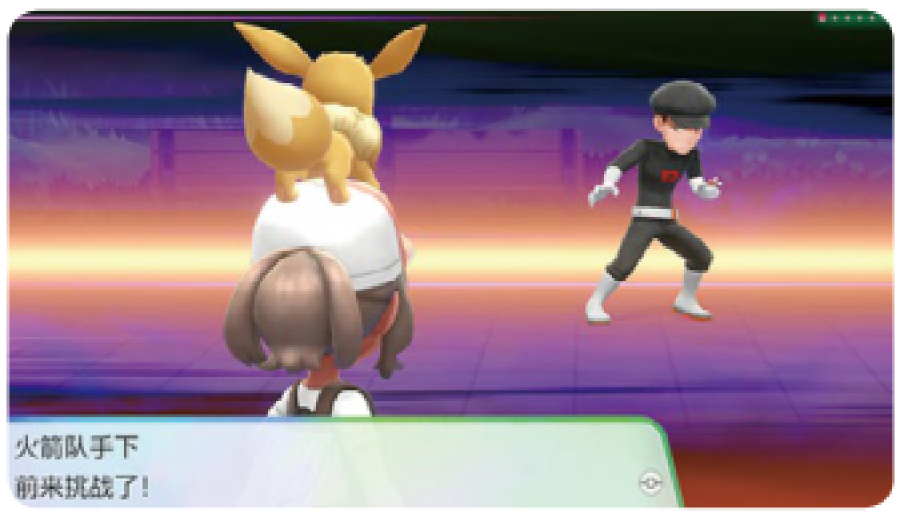
枯叶道馆的馆主，被称为“闪电般的硬汉”，身材魁梧，行事谨慎，说话有时会夹杂外语，擅长电属性宝可梦。而且还在道馆里设置了机关。

火箭队

在初代中就登场的反派组织，经常抢夺他人的宝可梦，利用宝可梦来牟取暴利。其组织非常庞大，不仅关都，城都也有火箭队的人行动，旗下甚至还有进行克隆宝可梦等科研项目研究的专门实验室。

普通队员

身穿黑色队服，胸前有巨大的“R”是火箭队的标志。





▲队服也有男款和女款之分，初代只有男性队员登场。

火箭队三人组

最早在动画中出现、人气极高的火箭队三人组（或者说是二人一猫组），是进行独立行动的精英小队（但因为剧情需要变成了搞笑角色），本作中也确定登场，而且喵喵是作为随行宝可梦登场，看起来更接近动画。不知道本作中能有多少剧情（《黄》版中基本上是打酱油）。另外武藏也是系列中登场的第一个反派女性角色。







▲对战武藏和小次郎的双打对战，宝可梦是阿柏蛇和瓦斯弹。

◀简体中文版的字幕，相对于繁体版更还原动画。

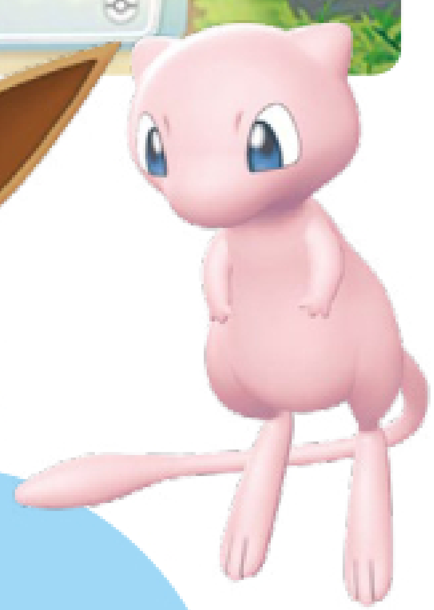
宝可梦

本作中，登场的宝可梦都以 3D 造型登场，看起来都圆头圆脑、而且软软的感觉。




▲皮卡丘


▲伊布


▲购买“精灵球Plus”获赠的梦幻

■妙蛙种子的进化链



■小火龙的进化链



■杰尼龟的进化链

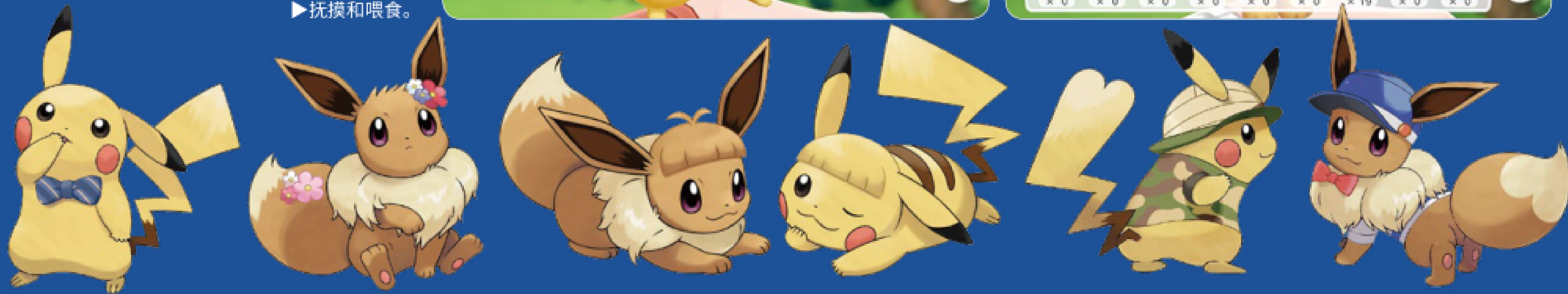


搭档宝可梦

即本作中的两只初始宝可梦：皮卡丘和伊布，地图上它们不会钻进精灵球，而是趴在主角的头上或肩上，而主角也可以和它们进行更多的互动，甚至给它们进行打扮。




▶抚摸和喂食。



▲可以给搭档宝可梦进行各种风格造型的打扮。





▲这种穿衣打扮是和主角同款的着装。

传说宝可梦

被玩家们称为“神兽”的强大宝可梦，初代包括急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟及超梦。



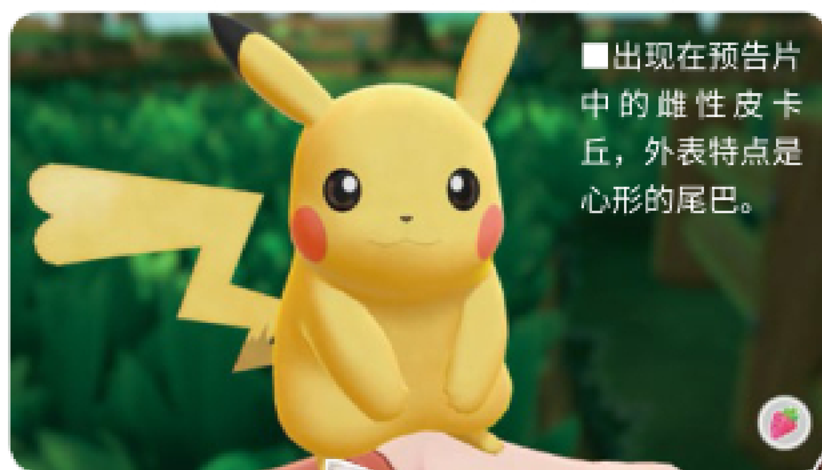
▲与传说宝可梦对战前似乎会有特写。



▲与收服普通的野生宝可梦不同，收服传说宝可梦貌似也要战斗。

性别形态差异

宝可梦的性别是在第二世代《金／银》正式加入的要素，而同种类宝可梦在性别上出现外形上的差异则是到第四世代的《钻石／珍珠》才体现出来。而基于初代《黄》版的本作，虽然很多方面都还原了初代的要素，但在性别形态差异要素上还是进行了保留。



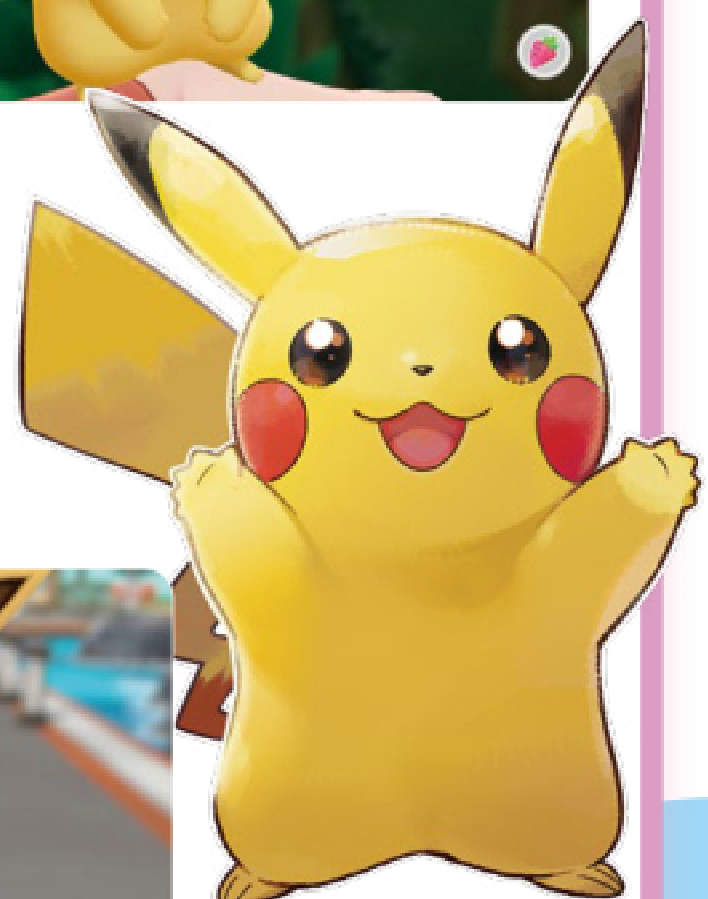
■出现在预告片中的雌性皮卡丘，外表特点是心形的尾巴。



◀宣传时及作为《伊布》版封面的伊布。在系列至今的正统作品中，伊布是没有性别形态差异的，但本作中因为有新的雌性形态，所以这只应该也是雄性。



▲在预告片中出场率非常高的伊布，注意其尾巴上的心形花纹，这正是本作中雌性伊布的外形特征。



▲宣传时及作为《皮卡丘》版封面的皮卡丘，是雄性的皮卡丘，外表特点是闪电型尾巴。

超级进化

最初在《X/Y》中加入的超级进化系统，也收录在了本作中。在给特定的宝可梦携带对应的超级石，在战斗中就可以随时让该宝可梦进化，不仅能力大幅提升，甚至特性也会改变。不过和其他进化不同，超级进化是临时的，退出战斗后就会恢复为超级进化前的状态。目前本作中确定可以超级进化的是妙蛙花、喷火龙和水箭龟。





超级妙蛙花

它背上的花成长得更大，腰腿也会变得更加强壮。防御与特防亦因此大幅提升，将更胜任铜墙铁壁般的盾牌。



超级喷火龙 X / 超级喷火龙 Y

在《X/Y》开始出现的两个版本的不同超级进化形态。X 形态全身变黑，火焰变蓝，能力上倾向于物攻；而 Y 形态则倾向于特攻，属性也由“火 + 飞行”变成了“火 + 龙”。



超级水箭龟

龟甲上的两门大炮变成一门巨炮，前肢也增加了两门水炮。超级进化后的水箭龟特攻大幅提升，称得上是攻守兼备。

更多的宝可梦移动方式

本作的宝可梦移动方式可谓是多种多样，这也让随行宝可梦系统更加有趣。



▲妙蛙花，诞生20多年也爬行了20多年的妙蛙花，终于以蛙跳的方式前进了。



▲隆隆岩是把手脚都缩进壳里变成球跟在身后滚动。



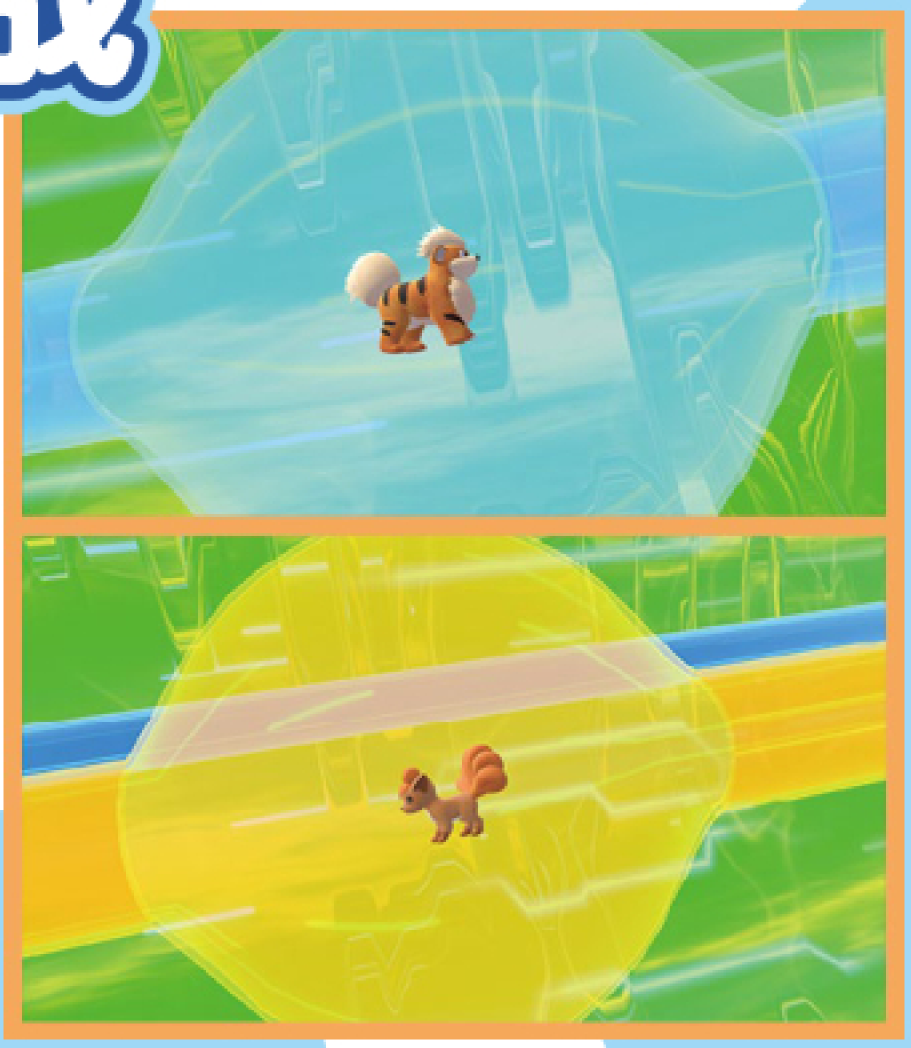
▲绿毛虫这样很小的宝可梦，经常会跟不上训练家，给人一种特别的萌感。

交换与对战

初代为系列奠定成功基础的四大要素中的交换和对战，在本作中也有保留。支持本地线下联机和远程 Wi-Fi 联机。



▲联机对战，玩家间的对战也是系列的一大乐趣。



▶联机交换，也是完成图鉴的重要方式，即使身边没有小伙伴一起玩，也可以通过远程联机来交换。

迷你游戏

在预告片中出现了本作的迷你游戏，是在限定时间内面对一群皮卡丘完成某个任务，具体内容还不明确。但可以确定，本作中也将有迷你游戏出现。





PS4	
英雄传说 闪之轨迹IV	Falcom
英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-	角色扮演　日版
2018 年 9 月 27 日　本地 1 人	无对应周边
售价为 7800 日元	

※本前线内含《闪之轨迹III》的剧透。

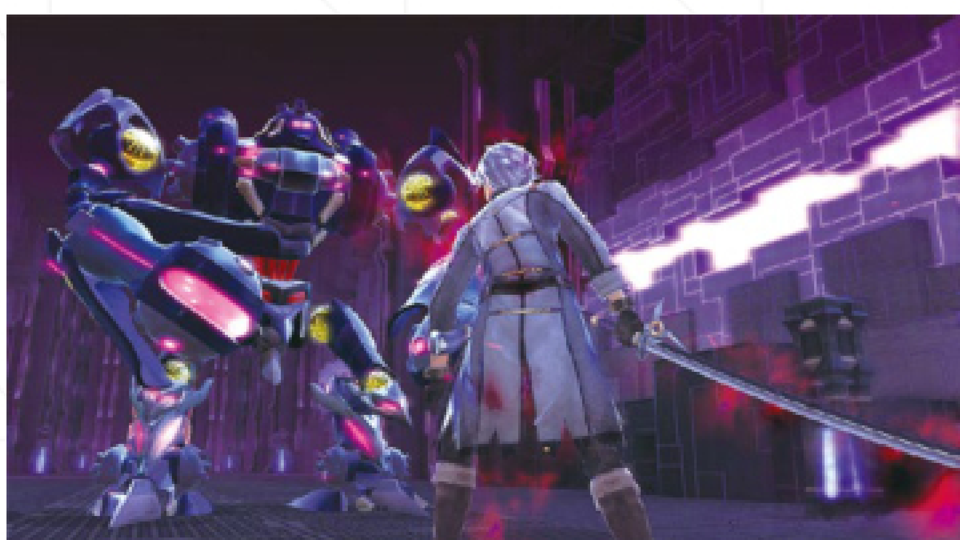
焕然一新的「灰」与「苍」

在粉丝们盼星星盼月亮的期待里，Falcom 终于公开了本作主角黎恩·舒华泽的消息，同时公开的还有本作的发售日。与黎恩一同公开的还有他的挚友兼好对手克洛，在官方已经放出的部分游戏影像里已经确认了克洛将会入队的情报，两人久违五年的再次携手共斗更是叫人热血沸腾。而来自帝国之外的阵营里也有系列粉丝们极其熟悉的面孔出现，多方势力汇集也把这混乱的局面变得更加复杂起来。本作的中文版确定于 2019 年初发售，《闪之轨迹III》中文版也确定于 11 月 1 日发售。

文 秋沙雨　美编 NINA



▶黎恩在故事序盘甚至连自己的名字都忘了，画面里他自己的名字和他说出来的名字都是打着模糊的特效。



◀孤身一人在陌生的环境里对战巨型人型兵器——这套路仿佛《闪轨 II》再现。仔细看截图的话可以发现黎恩双手的手腕上留有铁链手铐。



▶就算已经从混乱中清醒过来，黎恩头发和眼睛的颜色也依然保持着鬼化之后的样子。



黎恩·舒华泽

奥斯本宰相的亲生儿子，由于某些原因而从小成为了舒华泽家养子的青年。身为“八叶一刀流”门下弟子，而且体内还藏有“鬼之力”的黎恩，在帝国内战结束后作为驾驶着“灰之骑神瓦利玛”的“灰之骑士”，在帝国里被视为英雄。

从托尔兹军官学校毕业之后，来到托尔兹第 II 分校就任教官。在分校里，他作为一名教官来引导着为迷茫所困扰的学生们，同时也结合新旧“VII 班”的力量来面对帝国里的危机。但是由于暗中活动之人的陷阱，让他成为了打开世界“终焉”大门之人，并且被他们囚禁了起来。

CV：内山昂辉

©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.



CV：樱井孝宏

克洛·安布斯特



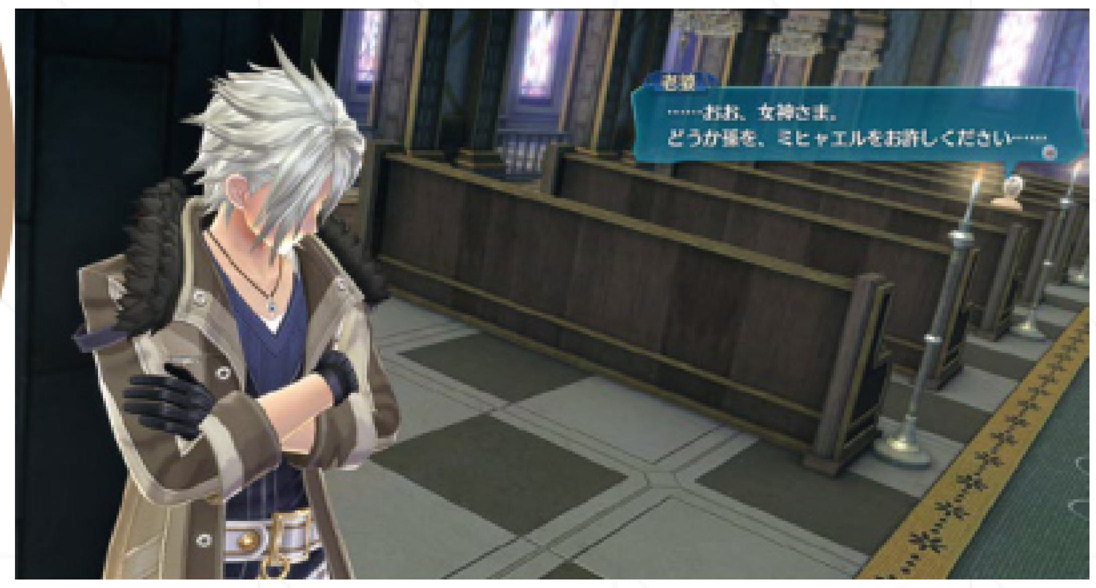
▲此时的克洛还是前作结局时的打扮，他从“黑之工房”里逃出来的时机也是一大看点。

▼本作里终于等到了“苍”与“灰”两架骑神自《闪轨 II》终章以来的并肩作战，两人并肩面对阿瑞安赫德的“银之骑神”，从黎恩的姿势以及场面来看接下来会是一场骑神战了吧。



在军官学校里和黎恩等人一起度过了学院生活的值得依靠的前辈兼好伙伴。喜欢赌博又轻佻，但是其实是暗中活跃的恐怖分子组织“帝国解放战线”的首领，发誓向把故乡茱莱市国合并成帝国领土的奥斯本复仇。在内战终盘时和曾经敌对的黎恩等人和解，一起打倒了“绯红终焉的魔王”，但是克洛在战斗的最后受了致命伤，给黎恩等人留下了遗言后就过世了。

但是由于“地精”的计划，克洛被赋予了一时的生命，作为“不死者”苍之齐格飞复活。他失去了过去的记忆，遵守着“地精”的命令来行动。但是在帝国里的“巨硕黄昏”发动的同时，被封印起来的“克洛”的记忆似乎再次复苏了。



▲伫立在教堂里的克洛，听着老人为儿孙的祷告。老人口中的名字正是在《闪轨》第一作里登场过的基迪恩。

来自利贝尔的一家人



◀有着从准游击士时期开始对抗各方势力的经验，也让艾斯蒂尔的实力有进一步的提高。

CV：神田朱未



艾斯蒂尔·布莱特

利贝尔王国军总司令卡西乌斯中将的女儿，王国出身的正游击士。在 16 岁就取得了正游击士资格，和同伴们一起解决了王国军情报部叛乱、“利贝尔异变”等危机。艾斯蒂尔把“利贝尔异变”里遇到的结社少女玲作为家人迎接到家里，之后一边持续着游击士活动一边关注着西塞姆利亚大陆各地的形势。

当共和国下手暗杀皇帝未遂并爆破卡雷贾斯、其他各国与共和国断交等不平稳的流言在西塞姆利亚全土扩散开来的时候，艾斯蒂尔为了了解真相，与约修亚以及玲展开了行动。



▲其棍术师从父亲，不过不知道在面对使用八叶一刀流的黎恩时会不会有特殊的反应。

雪拉的身影 在7月的电击直播节目里官方曾公开了一段正在制作中的实机影像，在影像里可以看到“《空轨》系列”的游击士之一雪拉扎德的身影。

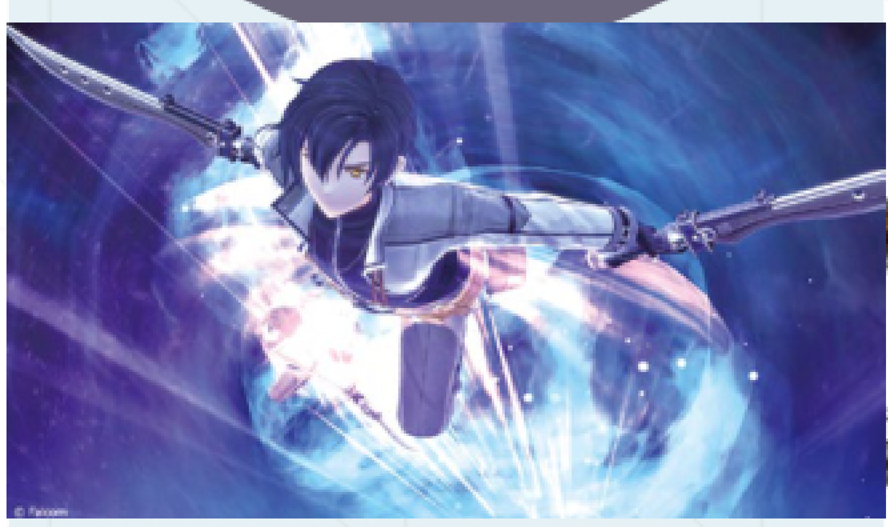
约修亚·布莱特



CV：斋贺观月

和艾斯蒂尔一起行动的正游击士，也是她的搭档兼恋人，出身自埃雷波尼亚帝国的哈梅尔村。身为“哈梅尔的遗孤”之一的他在过去作为结社的执行者 No. XIII“漆黑之牙”负责进行暗杀和谍报活动，不过在邂逅了卡西乌斯和其女儿艾斯蒂尔之后就成为了布莱特家的养子，走上了游击士的道路。

在袭击旧克洛斯贝尔自治州的教团事件里作为游击士协助了特务支援课的罗伊德等人，解决了克洛斯贝尔的异变后一边守望着成为布莱特家养女的玲，一边继续在王国内继续进行游击士活动。





▲在前作里已经露过脸的乔斯特在本作里也许会带着山猫号一起再次活跃。

玲·布莱特

CV：悠木碧

在利贝尔王国名门杰尼斯王立学院就读的天才少女，过去曾作为执行者 No. XV“歼灭天使”活跃过。在解决旧克洛斯贝尔自治州的教团事件后，接受了艾斯蒂尔的心意，成为了布莱特家的养女，并且和在“利贝尔的异变”里相遇的提妲培养了友谊。

入学到杰尼斯之后，她充分发挥自己的才能，协助着游击士公会的工作或者王国的导力网络导入实验等等。但是由于担心在帝国帝都的异变发生后音讯不明的亲友平安与否，最后决定前往帝国。





◀与“VII班”相遇的玲，因为在前作里一直和提妲有书信来往，玲对“VII班”似乎也有一定程度的了解。



◀哪怕是已经从萝莉成长为少女，玲的小恶魔性格也依然没有改变。

克洛斯贝尔特务支援科

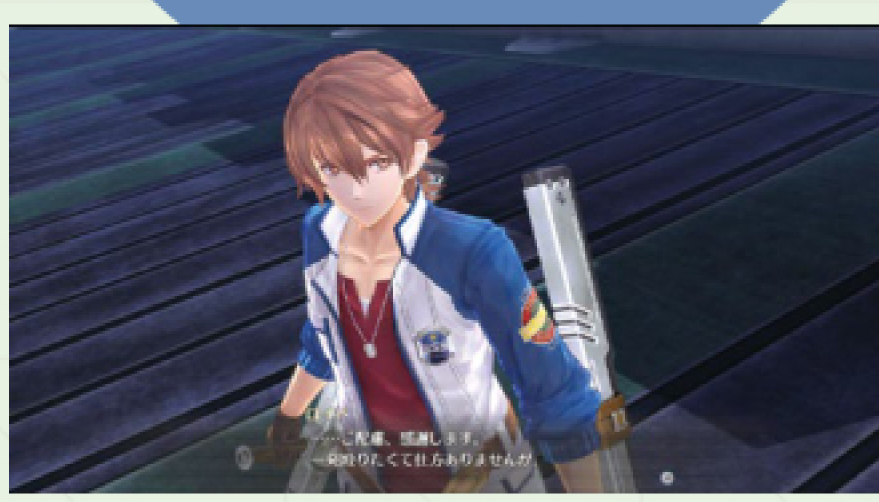
罗伊德·班宁斯



CV：柿原彻也

所属于克洛斯贝尔警察“特务支援课”的搜查官。拥有洋溢着正义感的火热心灵和无论面对怎样的高墙都不屈服的灵魂，与支援课的成员们一起解决了各种各样的难题。

在克洛斯贝尔被占领后他也在暗地里一直在进行抵抗运动，但是在 2 个月前由于卢法斯总督的策略而被包围在米修拉姆里。不过由于黎恩以及第 II 分校的活跃而平安逃了出来，并且对离开克洛斯贝尔的黎恩等人送去了无声的应援。在那之后他再次和同伴们一起为了克洛斯贝尔独立而开始活动。





敌对势力







艾莉·麦克道尔

CV：远藤绫

克洛斯贝尔议长亨利·麦克道尔的孙女，同时也是“特务支援课”的领队辅助。有着从小在各国留学的经历里培养起来了出色的教养和政治直觉，通过丰富的知识和优秀的交涉手段来支持着支援课的活动。

在克洛斯贝尔被占领后也争取与帝国重臣或者 RF 集团的亚莉莎室长等人进行接触，独自摸索着从政治和经济方面解放克洛斯贝尔的道路。为了寻找帝国里发生异变的原因以及解放克洛斯贝尔，与罗伊德一起采取了某个行动。



琪雅·班宁斯

CV：钉宫理惠

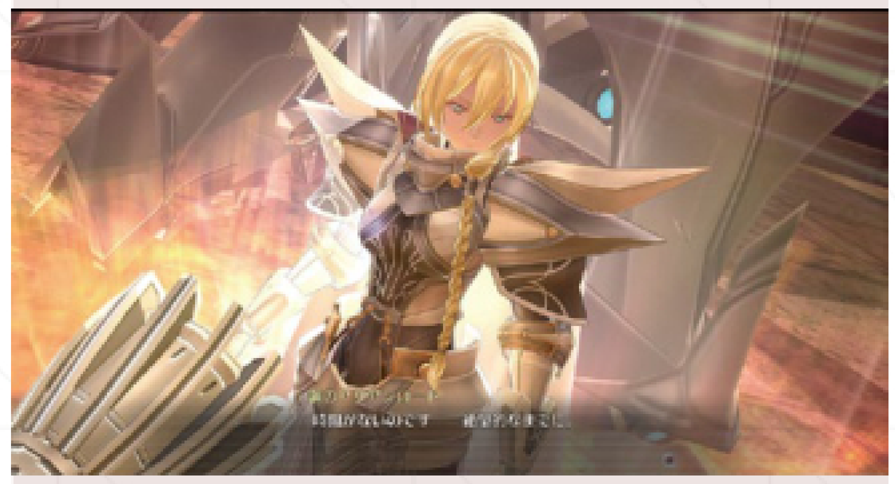
被所有人宠爱着的天真烂漫少女。在黑手党的拍卖会事件后被罗伊德保护起来，在那之后和“特务支援课”的成员建立了如同家人般的关系。她的真正身分其实是为了让“幻之至宝”复活的核心，在 500 年前被炼金术士们制造出来的人造人。不仅仅只有“幻”，同时也兼备着“空”与“时”的琪雅曾被作为“零之至宝”利用，在那之后也因为“特务支援课”以及协助者们的活跃而被救了出来。

现在似乎失去了作为“零之至宝”的力量，不过帝国政府依然将她作为重要参考人而紧盯着。



▲虽然琪雅已经失去了至宝之力，但是她还保留着能够看到“因果”流向的能力，这一能力也许会成为解开部分系列谜题的关键。





▲阿瑞安赫德的真正目的将会在本作里揭晓，这和250年前的大战究竟有着什么样的关联？





「钢之圣女」阿瑞安赫德

CV：久川绫

作为高洁而至高的武人而广为人知的结社“噬身之蛇”使徒第7柱。为了夺回“幻焰计划”而与“铁机队”一起来到帝国，并且使用神机 Aion 进行结社的实验。她的真正身分其实是 250 年前在“狮子战役”里死去的救国的圣女“莉安娜·桑德罗特”，同时也是“银之骑神”亚尔古雷昂的起动者。

长年的誓愿——灾厄“巨硕黄昏”成功发动，但是在世界迎来终焉的时候，她思念着什么，又打算完成什么，这些依然被谜题包围着。

三方主角 本作的主角依然是黎恩，游戏里大部分时间也是操作黎恩或者新旧VII班来进行游戏，不过当黎恩不在的时候，就会以类似间章的形式让玩家操作布莱特一家或者特务支援课等角色，从他们的视角来体验故事。

「神速」杜巴莉



CV：大空直美

担任结社第7使徒“钢之圣女”直属部队“铁机队”队长的战乙女。拥有着担得起“神速”这一别称的超高速度，擅长活用速度来发挥剑技，是个实力不输执行者们的实力派。对主人“钢之圣女”的崇拜心太过强烈，也经常使得她的言行做出些无用功，面对这一行为，不仅仅是结社成员，有时候连身为敌人的黎恩等人都对她报以同情心。

在得知结社和奥斯本阵营引起的灾厄是引导世界走向终焉的存在之后，杜芭莉在与阿瑞安赫德相遇以来第一次对主人的行动产生疑问。



▲杜芭莉对战“铁机队”其他成员的场面，杜芭莉离开敌对阵营已经是板上钉钉了。



▲身穿私服与新旧VII班成员以及分校教官们站在一起的杜芭莉。



▲乔治使用锤子的设定原本是在《闪轨》初期设定里提到的，现在看来那估计是伏笔了吧。



▲在前作的最后才出现的红色战术壳，看样子在本作里是免不了与之一战了。

铜之盖鲁格

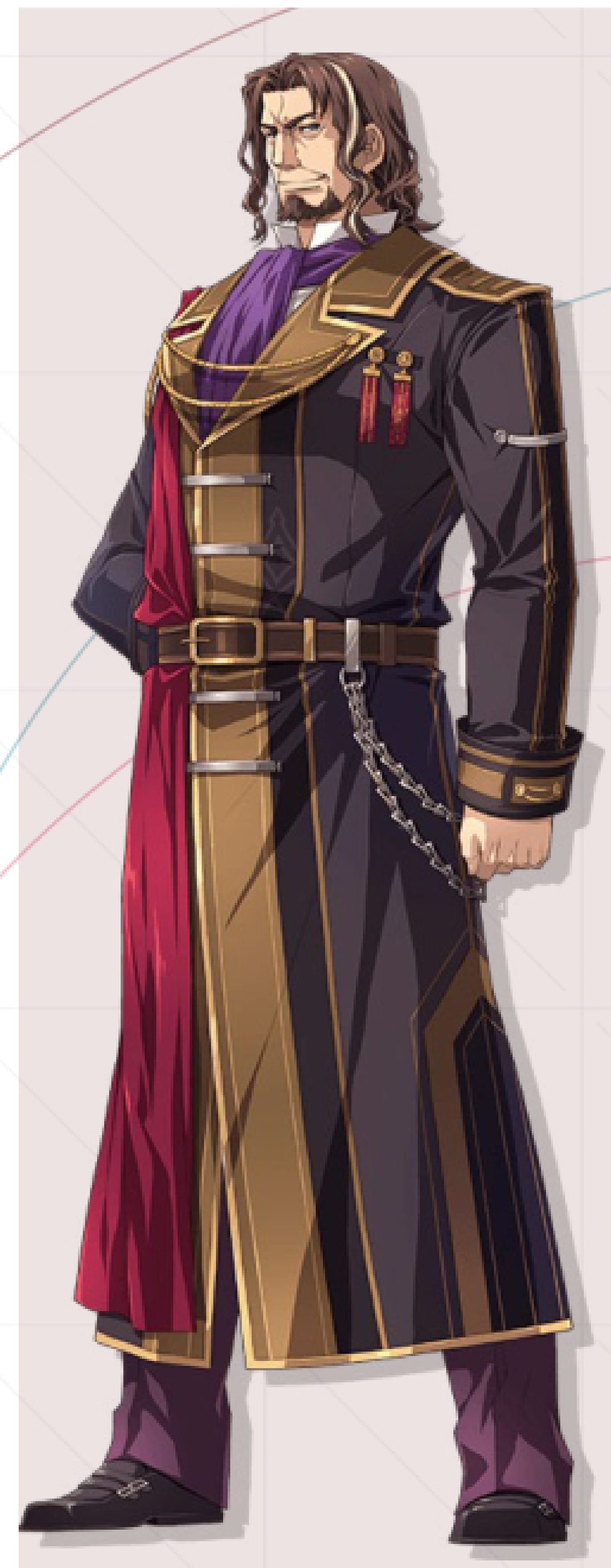


CV：森岳志

帝国最强的技术人员施密特博士的第三个弟子，在托尔兹军官学校里是黎恩等人的前辈。有着卓越的技术力，在学生时代和安洁莉卡、克洛、托娃等人一起被周围人所依靠着。

从学校毕业之后就为了巡游整个大陆的技术工房而展开旅行，在一年半之后回到帝国，但是自从在黎恩等人面前露过一次脸之后就失去了音讯。之后在帝国异变里再次出现，但是那已经不是黎恩等人所熟知的青年“乔治”，而是作为在阿尔贝利希旗下行动的“地精”盖鲁格。

「铁血宰相」吉尼亚斯·奥斯本



CV：中田让治

出身自军部，并以“铁血宰相”之名为世间所熟知的埃雷波尼亚政府代表。就任以来就全方面地推进帝国的近代化发展进程，铺设铁道网，并且以强硬的态度把周边地区合并到帝国版图里。

在内战结束后，把亲生儿子捧成“灰之骑士”，让他完成各自不讲理的“请求”，使其成为政府的棋子。之后更是在短时间内实行军事扩大化，合并了克洛斯贝尔自治州和诺森比亚自治州。另一方面，还在暗地里利用结社“噬身之蛇”来发动了“巨硕黄昏”。





▲面对人类最强武力和贵族阵营最高智囊也波澜不惊，光是这份游刃有余已经能让他稳坐系列大BOSS的宝座。

社长发言 Falcom社长近藤季洋在最近一次媒体采访中提到：发生在帝国里的所有谜题都将在本作里得到解决。

塞德利克皇太子



CV：进藤尚美

尤肯特三世的嫡子，有着第一王位继承权的埃雷波尼亚帝国皇太子。性格率直温柔，与哥哥奥利维特和双胞胎姐姐艾尔芬皇女关系十分密切，但是在内战时被作为“绯之骑神”的核心来利用之后，身心的平衡就严重失衡。

一年半之后，塞德利克从性格到剑技都演变到如同别人般的水准，并且正式进入军官学校就读。极大地受到来自奥斯本宰相的影响，利用着自己作为皇太子的立场，极尽全力地协助着他实现帝国的灾厄降临。同时也十分执着“绯之骑神”的力量。



▲塞德利克与谢莉身后站着的是托尔兹本校的学生，哪怕协助了灾厄的发生他们也坚持在皇太子旗下战斗。



关键词

骑神

骑神是过去“魔女”和“地精”为了封印因焰之至宝和大地至宝的冲突而产生的过于强大的力量“巨硕的一”而合作打造了拥有骑士姿态的7台人型载人兵器。

7台骑神各自封入了“巨硕的一”的力量，通过和各自的起动者产生感应来使用超乎常规的能力。不知是什么原因，骑神会在帝国爆发大规模战争的时候出现，通过其压倒性的力量来收束争端，又或者是引发更大的破坏。

现在已经公开了灰、苍、绯、紫、银、黑这6台骑神和它们的起动者，不过最后1台“金之骑神”的存在尚未探明。

目前帝国内已经确认到的骑神以及起动者们：

- “灰之骑神”瓦利玛，起动者：黎恩·舒华泽
- “苍之骑神”奥尔迪涅，起动者：克洛·安布斯特
- “绯之骑神”特斯塔·罗莎，起动者：塞德利克·莱泽·亚诺尔
- “紫之骑神”捷克特，起动者：路嘉·克劳塞尔
- “银之骑神”艾尔古雷昂，起动者：阿瑞安赫德（莉安娜·桑德罗特）
- “黑之骑神”伊修梅尔加，起动者：吉利亚斯·奥斯本



利贝尔王国

位于塞姆利亚大陆西南、帝国以南位置的小王国。虽然是君主立宪制国家，不过已经废除了贵族制度。在现任君主艾莉西亚女王巧妙的外交政策下享受着和平。

这里还是爱普斯坦恩三弟子之一拉塞尔博士的祖国，从钟表匠人较多的时代发展成为了技术先进的国家，因最早实现了导力飞船的实用化而闻名。

几年前发生了由于结社“噬身之蛇”的阴谋而导致王国的导力全部停止的“利贝尔异变”事件，通过王国军、游击士协会以及当时化名为奥利维尔·朗海姆造访王国的奥利维特等人共同努力，最后事件得以成功解决。

在那之后以克洛斯贝尔为中心的西塞姆利亚大陆紧张感不断增加，王国尽心尽力投入到大陆的和平安定工作中，但是……



与前作的互动 如果拥有《闪轨Ⅰ改》、《闪轨Ⅱ改》以及《闪轨Ⅲ》的存档，那么在启动本作的时候将会获得特典道具。同时，如果在开始游戏时继承《闪轨Ⅲ》的存档，那么会根据玩家在前作里的教官等级、分校等级、支线完成情况等内容来让本作里的一些剧情台词产生变化。

游击士协会

为维护地域和平和保护平民而工作的游击士民间组织。

有着为了保护平民安全而不惜使用武力的一面，不过相对的也有着一个弱点，那就是只要民众的安全没有收到威胁，那么就协会就无法对国家或官方实行搜查权或逮捕权。

埃雷波尼亚帝国里几年前发生了协会支部爆炸事件之后，在铁血宰相的压迫下游击士的活动受到了极大的限制。就在贵族派和革新派的帝国内战结束后这个限制开始减弱，甚至能够看到游击士可以在帝国内再次开始活动的时候——随着“国家总动员法”的颁布，协会的活动再次受到了限制。



特典内容

永久保存版

永久保存版售价 11800 日元（未含税），该限定版有特质的 BOX 外包装。这个可以称之为“《闪轨》系列”最豪华的限定版包括了共计 5 个内容：

①PS4《英雄传说 闪之轨迹IV》游戏本体；

②书籍《Confidential Synopsis -SEN NO KISEKI-【完全无修正】》；

③书籍《Confidential Synopsis -SEN NO KISEKI II-【完全无修正】》；

④书籍《Confidential Synopsis -SEN NO KISEKI III-【完全无修正】》；

⑤艾尔缇娜给米莉安写的信，附带DLC下载码。

三本《Confidential Synopsis》的内容是《闪之轨迹》～《闪之轨迹III》的剧本原案，这是在角色和舞台设定出炉之前，只有开发人员才能看到的文本，里面甚至还有着和游戏剧情完全不一样的展开，可谓是真正的“完全无修正”。不过也因为这个缘故，使得三本书厚度惊人，总页数加起来甚至超过了 700 页。（想必运费也一定很惊人）

艾尔缇娜给米莉安写的信所附带的 DLC 下载码是《闪之轨迹 II》里艾尔缇娜身穿的特工制服。



数字版预约特典

数字版价格为 7200 日元，比实体版稍微便宜一些。

数字版的特典包括：

①《闪之轨迹IV》迷你原声音乐集：收录了精挑细选之后的《闪之轨迹IV》战斗 BGM 以及剧情 BGM 音乐集，能够在 PS4 或者是 MP3 等机器里听取。

②《闪之轨迹IV》PS4 主题。

③《闪之轨迹IV》头像套装：以主角黎恩·舒华泽为首的新旧“VII班”成员以及人气角色立绘来制作的角色头像，目前已经公开的角色除了黎恩之外有亚莉莎、琪雅、杜芭莉、克洛。



数字豪华版

数字豪华版（DigitalDX）售价 10800 日元，这是“《闪轨》系列”首次推出数字豪华版，数字版预约特典也包含在其中。

内容包括：

①《英雄传说 闪之轨迹IV》游戏本体

②《英雄传说 闪之轨迹IV》DLC 服装全套（季卡）

③《英雄传说 闪之轨迹IV》DLC 饰品全套（季卡）

需要注意的是，季卡里的 DLC 服装和 DLC 饰品并不包括各类限定版或者店铺限定中的角色 DLC 换装以及书籍附带的 DLC 换装等。



▲这些是目前已经公开的店铺特典DLC换装。



PERSONA Q2 NEW CINEMA LABYRINTH

3DS			
女神异闻录 Q2 新影院迷宫		Atlus	
ペルソナ Q2 ニュー シネマ ラビリンス		角色扮演	日文版
2018 年 11 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7538 日元			

《女神异闻录 Q2》在标题公布了将近一年之后，游戏情报终于正式公开，除了预料之中的《女神异闻录 5》主人公及同伴们加入之外，在动画以及“《午夜竞技场》系列”中并未提及的女主人公的加入也让许多玩家惊喜，下面就让我们来一睹为快吧。

文 水无月　美编 Juxi

《女神异闻录 Q》是怎样的一部作品？

《女神异闻录 Q》是 Atlus 最知名的游戏 IP“《女神异闻录》系列”的外传作品之一，通过原创的时空穿越剧情，实现了《女神异闻录 3》和《女神异闻录 4》两作主人公及其同伴们的梦幻共演。游戏类型为主视角迷宫探索 RPG，系统方面融合了 Atlus 另一知名主视角迷宫探索 RPG“《世界树迷宫》系列”的诸多特色及要素。



欢迎来到电影的世界！



故事背景

以 Joker 为首的“心之怪盗团”一行正在“印象空间”中探索时，摩尔加纳变身的大巴车突然陷入了不受控制的状态，随后被吸入了一个不可思议的空间中。而在这片空间的前方延伸出了一片徘徊着未知敌人的城镇。怪盗团尽力脱出之后，来到了一座没有出口的不可思议的“电影院”之中。

在电影院中，怪盗团先遇见了两人：一位是有着白色头发，戴着白色帽子并身着红黑水手服的少女“光”，另一位是一袭白衣的黑发女性“凪”，他们告诉怪盗团自己来自电影世界。而之前的神秘城镇，便是以电影作为主题的异世界迷宫。之后在电影院中，仿佛被引导一般，怪盗团一行还碰到了和他们同样拥有使用“人格面具”能力的两支团队“特别课外活动部”和“自称特别搜查队”。

为了离开这个没有出口的电影院，众人开始了迷宫探索之旅。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

出场人物

总共28名人格面具使用者在此集结！

除了《女神异闻录3》和《女神异闻录4》的角色外，最新作《女神异闻录5》的主人公和同伴们，以及仅在《女神异闻录3携带版》中出场的女性版主人公，均将参战《女神异闻录Q2》，总共登场角色多达28人！







来自作品：《女神异闻录3》

介绍：转学到了月光馆学园的高中二年级学生，以被“暗影”袭击为契机，觉醒了“人格面具”能力。主人公在官方漫画版中的名字为“有理凑”，而在剧场动画版则使用“结城理”这个名字。



来自作品：《女神异闻录3携带版》

介绍：PSP版《女神异闻录3携带版》中新增的主人公的女性版，角色背景设定与主人公（P3）相同，不过在可发展COMMU剧情的对象上有所区别。

由你来组建探险队伍！努力增进队友间的牵绊，挑战重重谜题！



来自作品：《女神异闻录3》

介绍：主人公（P3）与尤加利的同学，是个性格开朗容易得意的少年。



来自作品：《女神异闻录4》

介绍：来到八十稻羽生活的高中二年级学生，一直在调查着城镇中发生的神秘连续杀人事件。主人公(P4)在漫画版中的名字为“濑多总司”，而在TV动画及格斗类型的衍生系列“《女神异闻录 午夜竞技场》系列”的名字为“鸣上悠”，这也是在玩家群体中认知度最高的主人公官方名。



来自作品：《女神异闻录5》

介绍：怪盗团的首领。拥有可以切换其他人格面具的特殊资质“Wild”。主人公（P5）的官方名字在漫画版和TV动画版中分别为“来栖晓”和“雨宫莲”。



原创的全新角色



ナギ与ひかり（凪）（光）

自称来自于电影世界，心之怪盗团在电影院遭遇的神秘人物。应该会是本作涉及剧情的重要角色。

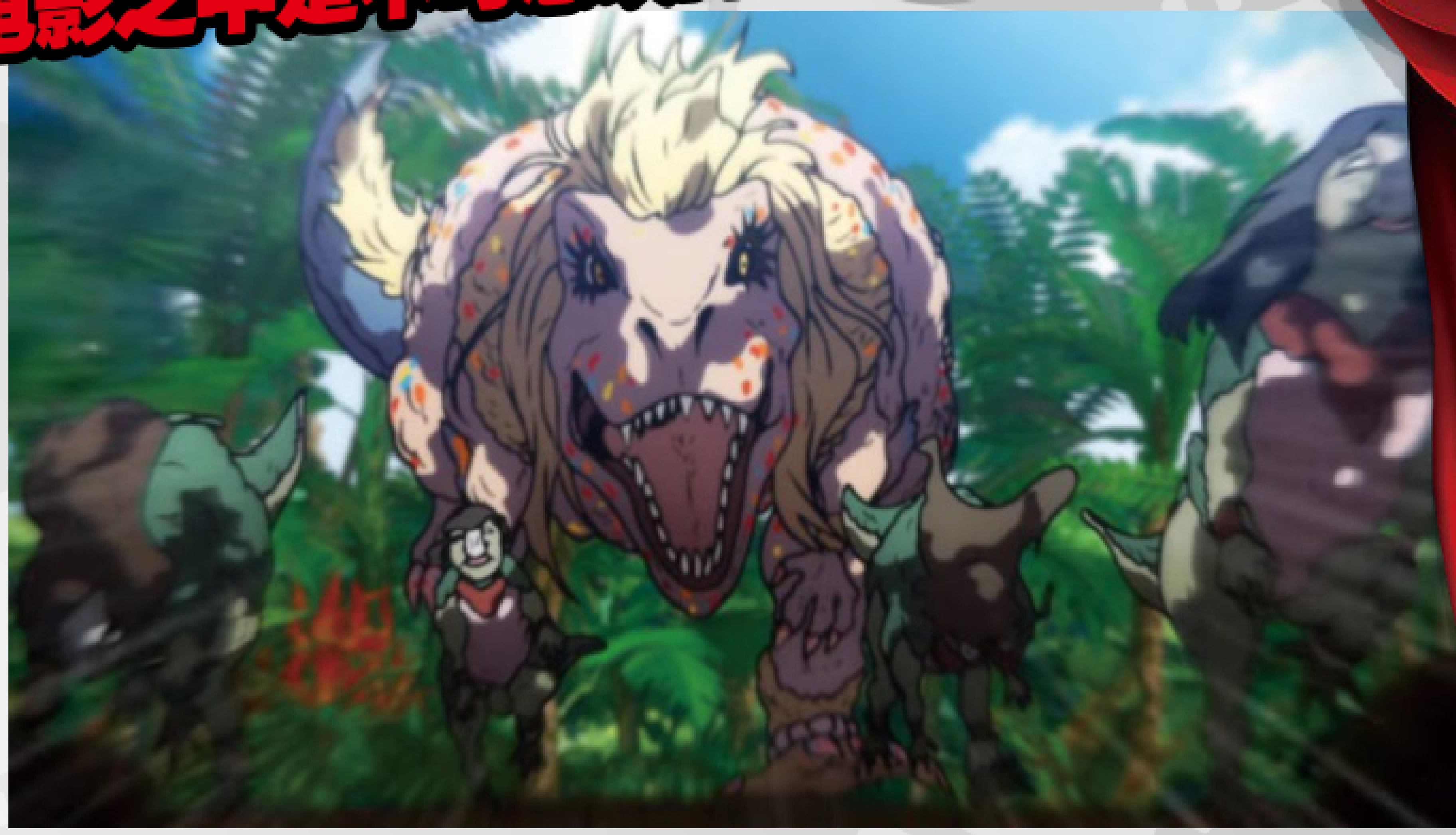
游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

TIPS P3P女主人公由于出场较少，且设定上和男主人公冲突，在“《女神异闻录》系列”世界观衍生作品中几乎全程被官方雪藏（仅在舞台剧中有出场），极少提及，因此也一度被粉丝认为官方有意将该角色黑历史化。此次《PQ2》得以堂堂出场，也算是了却诸多粉丝的一个心愿。

系统简介 在电影之中是不可思议的迷宫！

前作的剧情和各迷宫的风格是围绕“学园祭”这一主题展开，而本作的主题则变成了“电影”，玩家在游戏中挑战的迷宫会根据电影的主题而有不同，每一个都会充满个性。都不是靠常规手段就能破解的，因此需要同伴们齐心协力才能攻略。







从游戏公开的 PV 来看，本作的战斗系统应该和 1 代以及“《女神异闻录》系列”本传一样，以打击敌人弱点让战斗形势有利于我方这点为核心，同时融合了“《世界树迷宫》系列”中的“前后排”及“连锁”要素，再配合全新的“人格面具切换”系统，使整个战斗系统充满了策略性和可玩性。

另外和“《世界树迷宫》系列”一样，玩家在迷宫中探险时需要使用 3DS 的下屏与触控笔来绘制迷宫地图。在迷宫中主人公走过的道路会在地图上自动标出，但门、楼梯、宝箱、机关等其他要素就要由玩家自己使用各种图标来填充。而 FOE 这一作为“《世界树迷宫》系列”的经典要素，在“《女神异闻录 Q》系列”中也得以继续出场，本作也不例外。

■连锁

被一些“连锁系”技能命中的敌人，在受到其他的攻击时，会触发对应的连锁伤害的效果，同时使用特定的连锁技能还会增加发动的连锁伤害次数。熟练掌握连锁系技能的使用可以在一回合内打出极高爆发的伤害。

■人格面具切换

在“《女神异闻录》系列”本传中，只有各作主人公才能切换不同的人格面具，而在《女神异闻录 Q》中不仅是主人公，各作的同伴除了自己的主人格面具外，还可以装备一个副人格面具为自身提供各种能力加成。

■ FOE

FOE 为迷宫中在固定地区出现的强敌，会在地图上徘徊游走，并且当玩家接近时会主动攻击，其强度远超一般杂兵，玩家需要自己根据队伍状况决定是战斗还是逃跑。





特典

本作已经正式开放预购，本作提供了包括 9 首战斗 BGM 在内的“战斗 BGM 套装 DLC”作为预购特典提供给玩家，获得了这套 DLC 套装的玩家可以在游戏中自由变更战斗 BGM。而这套 DLC 在日后也会作为收费 DLC 开放下载。

■战斗 BGM 套装乐曲列表

《女神异闻录 3》：
Mass Destruction
《女神异闻录 3 携带版》：
Wiping All Out
《女神异闻录 4》：
Reach Out To The Truth
《女神异闻录 4 黄金版》：
Time To Make History
《女神异闻录 Q》：
Light the Fire Up in the Night “KAGEJIKAN”、Light the Fire Up in the Night “MAYONAKA”
《女神异闻录 5》：
Last Surprise、Life Will Change、Will Power



TIPS P3P 女主人公在粉丝中的爱称“哈姆子”来自于当初官方游戏宣传截图中的默认名“主人 公子（あまと きみこ）”，而将“公子”拆开后就变成了片假名“ハム子”，按照日文发音就是“哈姆子”。



2018年广州廢多动漫嘉年华系列访谈

文 水无月 美编 NINA

每年 7、8 月份的暑假期间，各大城市少不了的固定节目就是各种大大小小的动漫展，在 2017 年由源子文化主办的广州麽多动漫嘉年华，以“广州史上最多日本二次元嘉宾出场的动漫展”给广州的 ACG 粉丝们留下了深刻印象。而今年这场由中日顶尖动漫展会制作团队倾力打造的二次元泛娱乐盛典品牌再度袭来。8 月 11 日～12 日两天，位于广州琶洲的保利世贸展览馆又一次成为了 ACG 粉丝们的乐园，而 8 月 12 日在广州中山纪念堂也有一场酣畅淋漓的动漫音乐视听盛宴配合动漫展将整个嘉年华盛会的欢乐气氛带向高潮。而最重头的则是以日本国宝级漫画家松本零士为首的诸多日本 ACG 业界大咖的到访。我们 UCG 杂志也受邀参加了本次麽多动漫嘉年华并参与了对一些嘉宾的采访，下面就为大家奉上一系列精彩访谈。





◀动漫节少不了的自然是各种COSPLAY和超级英雄模型。

“时间不会背叛青春”——松本零士专访



松本零士简介

日本泰斗级漫画大师，1938 年出生于福冈，1954 年高一时首次发表了《蜜蜂的冒险》，获得“第一届新人王”奖。高中毕业后，松本零士立志要成为专业漫画家，于是来到东京。1971 年通过发表描写一个住在公寓里的贫穷青年在社会上漂泊的故事《咱是男人》而引起业界关注。这部漫画在第二年获得了第 3 届讲谈社出版文化奖儿童漫画部门奖。1974 年，松本零士参与创作 TV 动画《宇宙战舰大和号》，并以此片一跃成名。此后，松本零士陆续发表了《银河铁道 999》、《宇宙海盗船长哈洛克》等名作，通过充满了独特的科幻意念，对以往只会出现巨大机械人的传统科幻漫画造成震撼的冲击，同时松本零士作品中对于人生课题的探讨，也是其他科幻漫画较少触及的，对今后整个日本科幻题材作品产生了深远的影响

——首先非常感谢松本老师接受我们《游戏机实用技术》杂志的专访，今年 1 月您度过了自己的 80 岁生日，能否和读者粉丝们分享一下您这么多年漫画创作生涯中的感触或心得呢？

松本：虽然我已经 80 岁了，但现在我可以说还是处于一种“现役”的状态，今后也会继续努力去从事这方面的创作。最近我也是处于运动量非常充足的状态，会经常去爬山或是游泳。至少在身体的健康管理方面是没有任何问题的，非常健康，非常精神。

——记得松本老师曾说过最大的希望是上太空看看地球，这是您从小的梦想吗？松本老师的作品有不少都是宇宙科幻题材，如《银河铁道 999》、《宇宙战舰大和》以及《宇宙海盗船长哈洛克》等，可以说是您的这一梦想支撑着您在科幻题材作品的创作吗？

松本：很小的时候我就有着去火星的梦想，希望能在宇宙中看看地球。战后我在上学时也经常参加宇宙、火箭制作相关主题的社团活动，不过因为家里比较贫穷，所以最后只能放弃升学的梦想。不过迄今为止我对火箭或是宇宙方面的兴趣都没有减弱，所以一直也都有参加相关的资格考试。至少在离开这个世界之前，我想亲自在太空中，用自己的眼睛去看一看地球，看一看其他的星球是什么样子的。

这一梦想确实是一直支撑着我创作，我从 3、4 岁开始就怀有这个梦想，我弟弟现在也在从事宇宙研究方面的工作，已经成为了这方面的专家，也是这个原因。我们两兄弟用不同的方式，我通过画画和创作，而我弟弟则通过在相关领域的钻研，来实现自己的梦想。

——今年也是《银河铁道 999》的 40 周年纪念，之前关于这部作品新改编舞台剧的情报已经公开了，那么关于这部作品松本老师可以透露下是否还会有其他的全新展开或是企划吗？

松本零士：确实是有的，因为对我来说，《银河铁道 999》只要还没有到 1000，它就是属于我的青春，如果到了 1000，那就成为一个大人了，所以只要它还没有变成 1000，就永远会有新的企划和展开。关于新的情报，比如动漫、舞台剧、音乐剧，都在紧锣密鼓的筹备中，我也正在撰写相关的剧本，敬请期待。

顺便说了个题外话，在制作相关作品时，因为日语中也有汉字，所以我对中国和汉字都是很有感情的，来到广州后，我从早到晚看着橱窗外的景色，我觉得设计这个城市的人非常厉害，大楼和大楼之间的平衡做的很好，哪怕是在楼群之间放下一些新的建筑也不会觉得突兀。这一点我觉得是非常厉害的地方。所以对于设计这方面的研究我也觉得非常有趣，非常佩服。

——《宇宙战舰大和号》是您第一部参与制作的动画作品，在整个业界引起了巨大反响，对后来日本许多 SF 题材动画作品也有着深远的影响，可以谈谈这部作品对您的创作生涯有什么启发或是影响吗？

松本零士：因为《宇宙战舰大和号》算是我在动画方面初出茅庐的作品，最初被拜托这份工作的时候，虽然已经有了确定的主题，但还是困难重重，虽然东京的时候，动画相关的原型都已经有了，但这并不是一个单纯的宇宙战争的故事，我将之加工成为了一个探讨生命的，为了生存而活的主题，也算是完成了少年时代的一个梦想。不过这部作品最初的收视率并不高，原本预定是有 36% 的，但结果只有 22%、23% 的样子，这个结果让我有一段时间非常消沉、郁闷，那段时间我总是思考人生到底是什么，钱到底又是什么？后来我去了一趟非洲旅行，去看了大沙漠还有乞力马扎罗山，这些美景让我突然想通了这个哲学问题。收视率也好其他什么也好，这些外界的东西都影响不了我，自己的梦想是最重要的，这也为我以后创作的想法定下了一个基调，随心所欲地去做我的东西。

用自己的眼睛去观察是最重要的，所以我经常会出去旅行以寻求灵感。光靠照片和录像是无法体会到那种真实的感受的。一定得到在现场亲身感受，包括创作也是如此，必须充分观察现实，并将其写进自己未来创作的内容中。

——在松本老师创作的这么多作品中，您最喜欢的角色是哪位呢？

松本零士：哈洛克、梅德尔、艾美拉达，还有星野铁郎，他们可以说都是体现了我本身想法的存在，他们的灵魂都是我的分身。通过这些人物，可以表现我本身的思想和情感。另外，《宇宙战舰大和号》的冲田舰长有一句台词：人是为生而生，不是为死而生。世间万物皆是如此，这其实也是我自身的真实感受，希望大家能够珍惜生命。

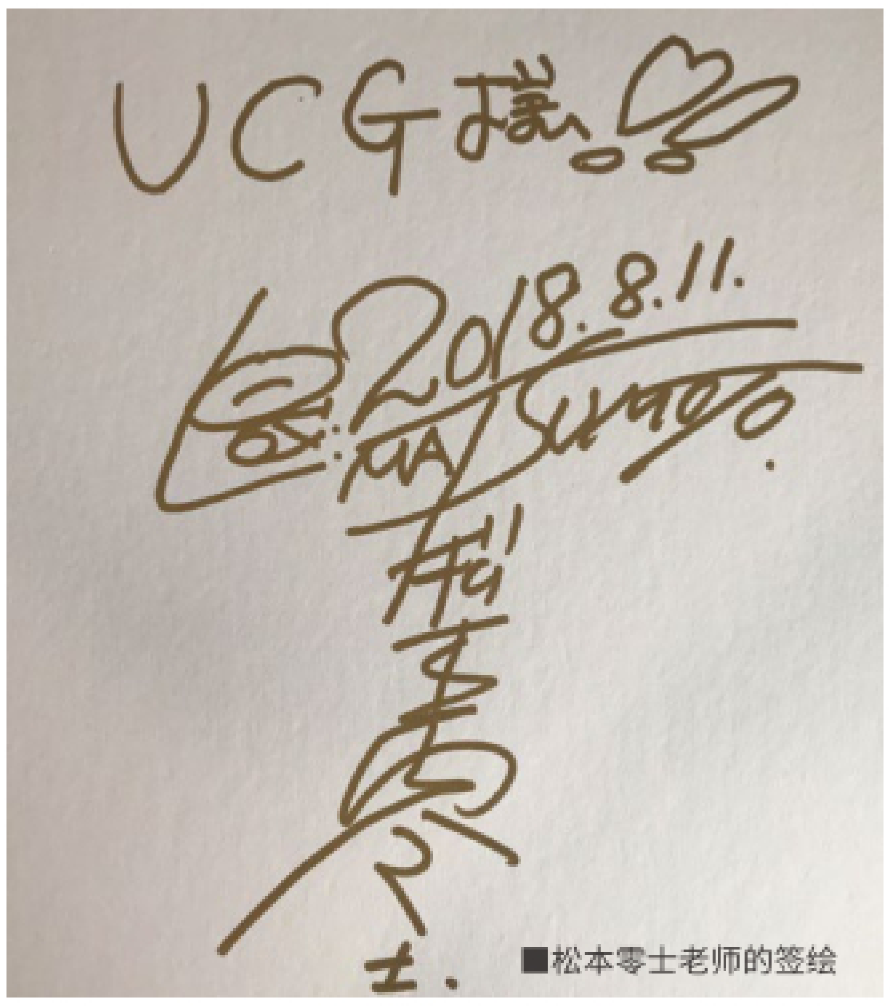


——我们杂志是以介绍家用机游戏资讯相关的刊物，松本零士老师的作品也有不少被改编成了游戏作品，请问您认为和漫画以及动画相比，游戏这种体裁对于作者思想的表达有什么特点或者优势呢？

松本零士：相比动画、漫画等，游戏有着更强的代入感，游戏玩得好的人，我觉得可以更容易理解创作者的想法，所以为了让大家更多地感受到作品的乐趣，也希望有更多的作品被改编成游戏。

——最后请松本零士老师和中国的粉丝说几句话吧？

松本零士：时间是不会背叛青春，青春也不会背叛时间，生命也是如此，希望大家能够不断努力，去做自己想做的事情，这也是我一直想跟年轻人们说的一些想法和感受。



■松本零士老师的签绘

“因为喜欢得以坚持”
——种村有菜访谈

种村有菜简介

日本著名少女漫画家，爱知县一宫市出身，代表作品有《绝对觉醒天使》、《绅士同盟》、《神风怪盗贞德》和《寻找满月》。由 Bandai Namco 推出的大人气女性向偶像题材手游《IDOLiSH7》的人物原案设计也是由她担任。

——最早担当《iDOLiSH7》角色设计的契机是什么呢？



种村：简单说就是收到了这部作品制片人发来的邮件，我就接下了这份工作。

——当您听到《iDOLiSH7》二期动画化的心情是怎样的呢？

种村：这部作品能够制作二期让我感到非常荣幸，非常感谢大家的支持。

——您现在在连载《iDOLiSH7》的漫画作品，这部作品和您以往的漫画风格有很大的不同，在创作这部作品的时候您是怎么考虑的呢？

种村：《iDOLiSH7》是在和以前不同的杂志上连载的，由于这本杂志因为风格的缘故，需要刊登一些更偏向大人风格的作品，而我画的比较面向大人，比较真实，与《iDOLiSH7》这部作品的性质比较契合，所以能够接手这部作品角色原案设计，之后又担当了漫画版的创作。

——如果种村老师有机会画一个把自己所有角色融入同一个世界观的作品，会想选择哪些作品，最期待哪些角色之间的“梦之对决”呢？

种村：“梦之对决”啊……从战斗的角度来讲，最强的应该是《绝对觉醒天使 Mistress Fortune》这部漫画里的女主人公川妃吧，《爱情魔法 I · O · N》中的依音虽然有超能力，但是没什么战斗经验。虽然很想让《神风怪盗贞德》的贞德加入，但这部作品不是战斗漫画……所以还是《樱姬华传》吧，和青叶君大概可以实现“雷之对决”的场面吧（笑）。

——在老师的漫画中有一个共通点，就是“绝对恋爱至上”，为什么老师会一直坚持画漫画故事呢？

种村：果然还是因为以前所属的漫画杂志的缘故，各种时代的恋爱题材的作品比较多，也比较有人气，所以就这么坚持了下来。

——在 2005 年的时候，发行了《寻找满月》的专辑，身为原作者的种村老师还演唱了一曲《SMILE ～ Arina’s Vocal Version》，同年还出了同人专辑，如果老师不做漫画家的话，会想从事什么职业呢？

种村：如果不做漫画家的话，应该会从事作词的工作吧，毕竟自己以前也参与过同人社团的乐曲作词工作。

——种村老师的少女漫画画风是怎样形成的呢？

A: 我从小就开始看各种少女漫画，还有各种电影和电视剧，通过感受这些作品，之后逐步形成了自己的画风。

——请问您职业生涯中最重要的一部作品是什么？

种村：果然还是《神风怪盗贞德》吧，没有这部作品的话，我想我也不会有现在这样的成就，所以《神风怪盗贞德》对我而言真的是非常重要的作品。

——18 岁开始作为漫画家到现在，种村老师有过不少助手，请问平时是怎样和助手合作的呢。

种村：平时吗……我主要是负责人物的绘制，而背景就交给助手了，助手画完背景后，我会在最后进行确认和整合。

——种村老师设计的角色服装往往相当华丽，请问设计角色的灵感是怎么获得的呢？

种村：我的故乡爱知县一宫市有着服装设计方面的传统，这点对我的影响也很深，在设计角色的时候，角色的出生地会成为我的灵感来源之一。

——接下来是最后的问题，今年是您作为漫画家出道 22 年，请问是什么动力让您坚持了下来了？

种村：最主要的原因还是我喜欢漫画，不喜欢的话就不会坚持下来了。



“用歌唱分享对《精灵宝可梦》的喜爱”

——佐香智久访谈



佐香智久简介

日本创作型歌手，北海道札幌市出身，曾以少年 T 的名义作为网络歌手在 NICONICO 活跃，后以 Tomohisa 名义出道。从《精灵宝可梦 X/Y》开始，为包括《皮卡丘之歌》在内的多首“《精灵宝可梦》系列”动画歌曲进行了演唱及创作。

——佐香先生初次来到广州，对广州的印象如何呢？

佐香：广州非常美丽，来到这里后我在酒店附近散步闲逛，对广州又有了进一步的认识，真的是一座非常美丽的城市。

——佐香先生在正式出道前做过网络歌手，请问佐香先生觉得做网络歌手期间最大的收获是什么？

佐香：在出道之前我在 NICONICO 作为网络歌手活跃着，这段经历也为我的事业提供了很多宝贵经验，同时也要感谢大家的支持。

——今年是佐香先生出道 6 周年，请问佐香先生回顾这六周年有什么感触吗？

佐香：出道至今，能正式以歌手身分，像这样来到广州参演，我个人非常开心。今后也想像这样继续去尝试挑战各个领域或者去其他地方演出。

——佐香先生作为一个创作型歌手，请问您觉得自己的创作灵感是怎么来的。

佐香：大多都是从我的实际感受中得到的，尤其是自己一个人留在家中的时候，会因为孤独感而产生许许多多的灵感。

——佐香先生为《精灵宝可梦》的动画演唱了不少歌曲，在《精灵宝可梦》的工作中有什么趣事吗？

佐香：在创作《皮卡丘之歌》的时候，在歌词中大量的皮卡丘叫声“皮卡皮卡”其实都被赋予了各种独特的含义，请大家一定要来听一听。

——您觉得《精灵宝可梦》是怎样的一部作品呢？

佐香：我从小时候开始就很喜欢《精灵宝可梦》，我也很高兴而现在能够以歌唱的方式和大家一起来分享我对这部作品的热爱，从今往后我也会继续喜欢并支持着《精灵宝可梦》。

——佐香先生在音乐方面还有什么想尝试的新类型吗？

佐香：其实现在我创作的乐曲就和之前的曲子有很大的差别，希望到时候能给大家一个惊喜。

——请最后再和粉丝们说几句话吧。

佐香：这次很高兴能够来到广州和中国的粉丝们见面，今后我也会努力为大家带来更好的作品，谢谢支持。



“我是第一个在商业画中描绘战损高达的画师”

——加藤直之访谈



加藤直之简介

日本著名插画家，静冈县浜松市出身，受插画家武部本一郎影响而主攻科幻题材作品的机械设计及插画，参与设计的作品有《宇宙的战士》、《宇宙战舰大和号》、《银河英雄传说》、《豹头王传说》等，同时因为画风相近的缘故在武部本一郎去世后继承了不少他的工作。

——加藤老师非常钟情于女性与机器的融合，画集中也有不少相关设定，请问加藤老师觉得这两者有什么吸引您的地方吗？

加藤：想要绘画美丽女性，这一点可以说是全世界共通的主题，至于机械呢……因为说到女性服饰比较容易想起的都是美丽裙子之类的，但我不太擅长画裙子，那么就把我擅长画的机械元素，作为服装让女性穿上，这一风格在全世界来说也是非常少见的。

——请问加藤老师最初进入科幻领域的契机是什么？

加藤：小时候的时候我很喜欢读书，因为父亲有大量的藏书，我从中发现了法国作家亚历山大·仲马的《基督山伯爵》和吉川英治执笔的《三国志》，这两本都是长篇小说，它们激起了我的读书兴趣，之后看的就是写过“《人猿泰山》系列”的美国著名小说家埃德加·赖斯·巴勒斯写的“《火星》系列”，尤其是“《火星》系列”在日本发行时由武部本一郎老师绘制的封面插画非常吸引我，当时看到这些插画和小说的时候，就想着将来也能从事这样的工作。我当时也很憧憬这部作品的画师，就开始模仿他的画风绘画，就这样开始进入到了这个领域里。

——您和松本零士老师过去也有过合作，能聊聊合作过程中的趣事吗？

加藤：松本老师对我来说是一位非常尊敬的

前辈，初次和他见面的时候我才刚初出茅庐。也因为《宇宙战舰大和号》才有机会能够接近他，有一次松本老师突然造访了我和朋友一起建立的公司，后面我们和松本老师一起喝酒，结果却因为喝多一醉不起。浪费了一次和他交流的大好机会。这也算是趣事吧…?

——在为《银河英雄传说》这样的史诗级作品设计宇宙舰艇和其他作品的设计、插画时有什么不同呢?

加藤：平时只要画自己喜欢的机械就行了，但是《银河英雄传说》这样的作品中出现的战舰是通常的世界中不会出现的，只属于《银河英雄传说》的战舰。在最初设定的时候，并不会考虑作品会出现怎样的战舰或是宇宙战方面的内容，而是关于帝国和同盟这两大势力的设定。在《银河英雄传说》设定的未来世界中，宇宙战舰被量产化，当时想只要设计两类不同战舰就行了吧。不过之后动画版的制作人又提出了许多新的要求，比如要有对应不同提督的不同战舰等等，这样我的工作也逐渐变多，除了最初设定的两类战舰以外又设计了不少种战舰，设计的种类变多了，我也对此乐在其中吧。

——请问加藤老师负责绘制《机动战士高达 逆袭的夏亚》原声带封面的契机是什么呢?

加藤：关于这个原因，我也问过当时委托我的人。委托我这份工作的是《逆袭的夏亚》这部作品的音乐制作人长崎行男，现在他也在为不少动画作品担任音乐监督。他在年轻的时候也非常喜欢科幻类的作品，所以在接到“《高达》系列”的工作的时候，没有像以往那样找动画原画师或漫画家来绘制原声碟或者其他唱片的封面，而是提出了“想要画具有真实感的高达”这一请求。当时能画这类画的就只有我、生赖范义和高荷义之，而他说当时第一个就想到了我，就向我提出了委托。工作要求与其他唱片的封面不同，这张封面上除了我的画之外，包括如“高达”标题之类的文字都不要。侧封上当然是有文字的，顾客购买之后摘下侧封，只留下我的这张画，需要的就是这个效果。

顺便关于这份工作还有个趣事，在完成之后长崎先生把我的画带给了富野悠由纪监督看，富野监督看完后对工作室的动画原画师们说，就应该画成像加藤先生这样。因为当时“《高达》系列”动画需要宣传模型玩具，而玩具公司当然是要求把机体画得帅气好看，如果是损坏的高达可能就没什么人会买。所以在《逆袭的夏亚》时我说如果还是让我画这种高达就没什么意思，我想把高达弄坏，而我的这一要求得到了富野监督的首肯，所以就这样，我算是世界上第一个在商业画上描绘战损高达的画师吧。

——在今年4月份推出的《银河英雄传说》的新动画《银河英雄传说 Die Neue These》中您也担当了原创机械设计，您是如何看待这部作品的?

加藤：首先这部作品还没有完结，TV上播放的还只是第一季，而第二季及之后还在制作中，所以感想什么还是等作品全部完结之后再说吧。这次新版动画里我虽然是担任原创机械设计的身分，但实际上就是得到了我的许可，可以将我过去为《银河英雄传说》小说画的战舰设计直接用在新作动画中。不过动画本身是一项需要多人合作才能完成的工作，包括机械设计也是，所以为了充分发挥各位设计者的能力和个性，我不会做出什么指示，而是让他们自由发挥，当初和动画公司签合约的时候也是这样说好的。所以虽然我是“原创机械设计”，不过其实我本身并没有直接参与新版动画中的机械设计，签的合约里有一条就是我当年的设计可以随意使用，当然不用也没关系。新版动画里莱茵哈特的战舰伯伦希尔相比旧版就有了很大的变化，不过帝国和同盟的战舰的基础部分还是沿用了我的设计，除此以外制作组自由发挥的部分就比较多了。不过其实我是不太认同我以外的设计的，这次新版动画里也有我不太满意的部分，但我也知道毕竟是符合全新动画的设计。不过像是在宇宙空间中通过CG来表现的大规模的舰队战场面，这和我毫无关系，我对此非常满意。相比当年用赛璐珞做出来的效果有了质的进步，过去的动画很难表现出像现在这样主炮发射光束的场景，对此我也相当感动。

——加藤老师为《豹头王传说》绘制封面的契机是什么呢?

加藤：因为当时确实没有适合画这种风格的人，所以才找到了我。顺便我想先问问，《豹头王传说》这部作品在中国的知名度怎样?

——大部分都是通过动画了解这部作品的。

加藤：没有读过原作小说吗?

——非常遗憾，这部作品没有在中国大陆发行。

加藤：原来如此，其实《豹头王传说》这部小说最早是在杂志上连载的短篇，之后要出单行本的时候，作者栗本薰老师原本找的是我也非常崇拜的武部本一郎老师，可惜当时武部老师去世了，这时候栗本老师想到了因为崇拜和模仿武部老师的画风而开始从事插画家工作的我，同时也因此很多和武部相关联的工作就都到了我的手上。所以当我在画《豹头王传说》的插画时，就会想着如果是武部老师的话会怎么画，大致就是这样的经过。



▲加藤直之老师的签绘。

“对我而言《Fate》如同命运般的邂逅”
——植田佳奈访谈

植田佳奈简介

日本著名声优，奈良县生驹市出身，所属事务所为I'm Enterprise。因是在关西出生所以常为关西腔角色配音。其代表角色有佐仓蜜柑（《爱丽丝学园》）、福泽祐巳（《圣母在上》）、八神疾风（《魔法少女奈叶A'S》）、远坂凛（《Fate/stay night》）、宫永咲（《天才麻将少女》）等。同时以擅长麻将和电子游戏为人所知，在今年8月的EVO大赛中的《高达VERSUS》项目获得了世界前8的优异成绩。

——植田小姐已经出道17年了，如果要跟您配音的生涯划分几个时期分别是什么时间段，以及各时间段的代表作品和角色又是谁呢?

植田：动画出道的角色是在2001年的动画《改造人009 THE CYBORG SOLDIER》中的001/伊凡·维斯基，最初时期的代表作应该就是他了吧。《改造人009》这部作品的历史非常悠久，工作时周围也都是声优界的前辈，我也很努力用心地配好这个角色。第一个接到主角的工作是《圣母在上》，从第1季的第1话到第4季的最终话，台词非常多，给我的声优生涯提供了宝贵的经验。接下来是我声优生涯中的代表作，最重要的作品，就是《Fate/stay night》中的远坂凛，对我而言《Fate》可以说是命运般的邂逅吧。其实最初在参加试音的时候完全没想到自己会接到凛这个角色，而且一演就是十五年，真的是太荣幸了。

——您参演《少女与战车》这部作品的契机是什么呢?

植田：其实《少女与战车》这部作品的工作我没有参加试音，而是受这部作品的制作方的直接邀请来参与配音工作。我也听说是因为制作方中有过去《Tactical Roar》和《强袭魔女》这两部作品的staff，而当时我在这两部作品中的配音得到了他们的好评，才被推荐参演了《少女与战车》。



——让人感到意外的是，植田小姐配的河岛桃在《少女与战车 最终章》中成了瞩目的角色，全6话的OVA，《少女与战车》的故事还在进行中。从最早的TV动画到剧场版再到这次的OVA，您对战车的印象发生了怎样的变化呢？

植田：参加《少女与战车》之前，我就玩过《坦克世界》这个游戏，所以我对战车算是挺熟悉的。在游戏中我很喜欢苏联的KV-1重型坦克，在《少女与战车 剧场版》中KV-1出来的时候我也非常兴奋。在为《少女与战车》配音之后，就更加喜欢战车了。

——您在第一次为远坂凛配音的时候和现在，在心境上有什么变化呢？

植田：第一次为凛配音已经是15年前的事了，当时我还不能控制好自己的声线，稍微大声点的话就会破音。因此我只能尽量用比较低的声线，所以相当辛苦。直到最近才觉得自己的声音和凛已经合为一体了，整体发挥稳定了许多。

——植田小姐为《天才麻将少女》的主人公宫永咲配过音，而大家都知道您自己也非常喜欢打麻将，那您认为自己的水平如何呢？

植田：我觉得我的麻将水平大概就是比初学者要高那么一点吧。（笑）可能也有一部分是受到了角色的影响。虽然有传说我打麻将非常厉害什么的，其实还差得远呢，我自己尚处于学习阶段，还有很多的提升空间。

——在您演绎过的众多的角色中，有没让您觉得“能为她配音真是太好了”的角色呢？未来还有想挑战的角色类型吗？

植田：应该是《学园爱丽丝》的佐仓蜜柑吧。主要是因为蜜柑这个角色是我用关西腔来配的，因为蜜柑这个角色让我在那之后也接到了更多用关西腔的角色的工作，所以她可以算是我声优生涯中非常重要的一个角色。至于今后想要挑战的角色类型嘛，我是想挑战像舞妓、艺妓这类角色，虽然有很多大阪腔、奈良腔的角色，但是使用标准的京都腔舞妓、艺妓等风格独特的角色并不多，所以想要挑战下。

——植田小姐在7月开播的《高分少女》这部动画中出演了远野老师这一角色，而这样一部动画，是否也能勾起植田小姐作为一个游戏爱好者儿时的回忆呢？

植田：《高分少女》是一部以游戏为主题的作品，我前几天还去了拉斯维加斯参加了“EVOLUTION 2018”（每年一度的北美专业格斗游戏比赛，植田佳奈获得了《高达VERSUS》项目第八名）。因为这部剧中有不少我初高中玩过的游戏，所以在配音的时候也让我非常怀念。

——您在多届EVO大赛上都取得了非常优秀的战绩，对此您有什么游戏心得吗？

植田：一旦你在游戏上“想变得更强”的时候，那玩游戏的心情就不一定是“愉快”而是“痛苦”了。原本玩游戏应该是很开心的，但不知何时开始变成了自己的负担。我觉得处理好这样的心态变化是非常重要的。当然，克服了“痛苦”之后获得的成就感也是很棒的，我个人很喜欢这点的。

——接下来有您特别期待的游戏新作吗？

植田：期待的游戏吗……街机游戏《机动战士高达 EXTREME VS》的续作《机动战士高达 EXTREME VS 2》今年秋季就要正式推出了，我已经迫不及待跃跃欲试了。

——那您在闲暇时耗费最多精力的游戏是哪款呢？

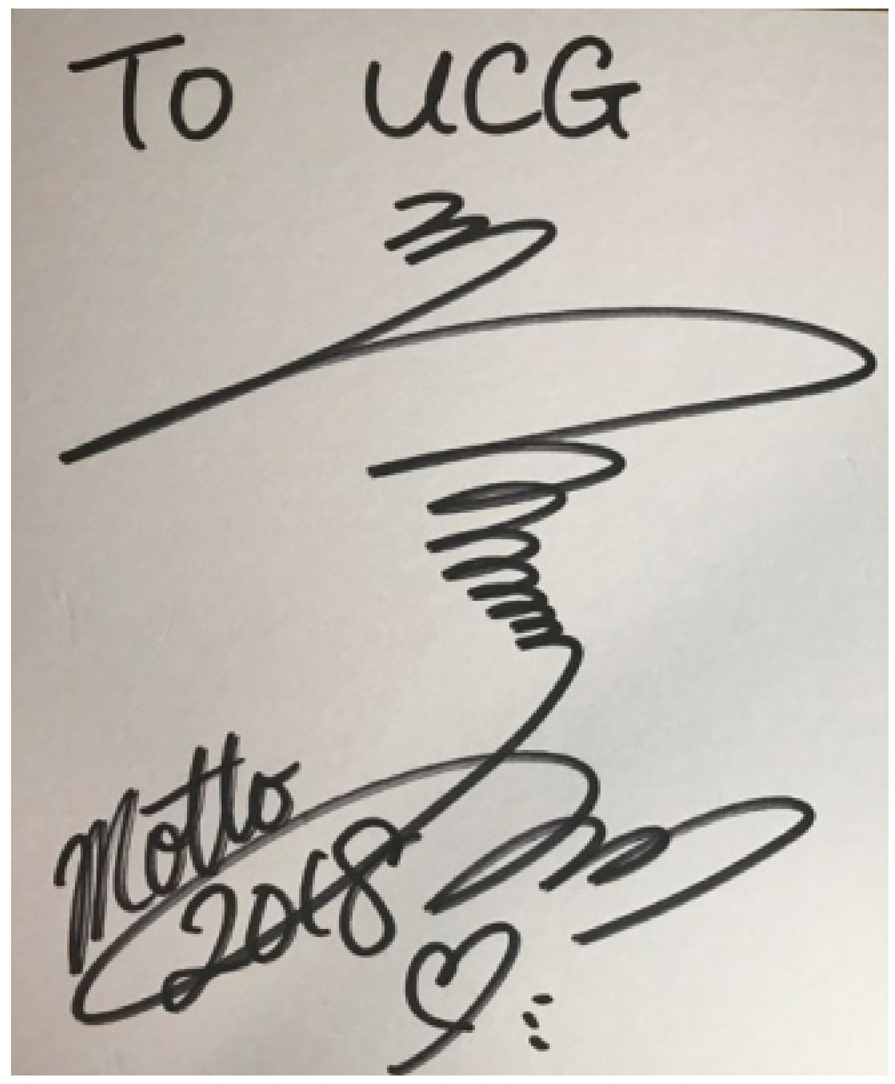
植田：现在的话是街机版的《Fate Grand Order》，和手游版不同，街机版是动作游戏，内容非常充实。还有就是街机版的《纷争 最终幻想》，这部作品是最终幻想全系列角色登场的格斗游戏，这两者耗费的时间差不多吧。

——想必有不少观众朋友是从《卫宫家今天的饭》开始关注和学习做饭的，这里想问下植田佳奈小姐自己的料理手艺如何呢？

植田：我一直都有在做家庭料理，在《卫宫家今天的饭》之后就开始去料理学校上课，而且今年8月也拿到了料理相关的资格证，之后就可以担当讲师了。

——除了游戏和麻将以外，您还有什么想要挑战的事情吗？

植田：游戏和麻将以外吗……应该继续挑战料理吧，以前只是尝试制作家庭料理，往后想要继续向餐厅料理发出挑战。



▲植田佳奈小姐的签绘。



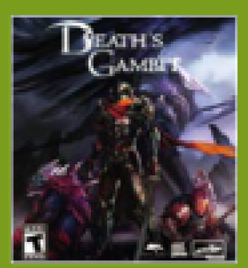


黄金眼
GOLDEN EYE

游戏月旦评

■COS 索伦 ■出自《亡灵诡计》
■Coser 六等星 ■插画 西达cida

亡灵诡计
Death's Gambit



PS4

[19]

■Adult Swim Games ■动作
■2018年8月14日 ■美版

游戏简介： 本作是新兴开发商 White Rabbit 的倾力之作，在经过长年的开发以及多次的延迟发售后终于得以和玩家见面了。故事讲述了主角索伦为了贯彻自己心中的信念，在死后成为死神的代行者去探寻自我的一段旅程。

·硬派核心 ·抖M专属 ·像素怀旧

优点
· BOSS 战天马行空
· 值得钻研的高难度
· 对生死的独特思考

缺点
· 地图过小武器过少
· 部分动作不流畅
· 掉帧闪退现象严重

松风（实习）

不得不说在本作中的确能看到不少《黑暗之魂》系列”以及《巨像之咆哮》的影子，两者在本作中奇妙地合为了一体，再辅以精心制作的动作系统，让本作成为一款出彩的 2D 硬核动作游戏。但优化上的种种问题却给本作的评价打了个大折扣，**频繁的掉帧、莫名其妙的闪退、无法白金的 BUG 等等**，这些都大大影响了玩家的正常游玩。除此之外，地图缺乏可探索要素以及武器种类过少的问题也打击了玩家多周目游玩的积极性。



▲老兄你可真够大的。

本作可以说是至今模仿“《魂》系列”最成功的一款 2D 作品，无论是关卡设计还是动作细节都完美还原，地图水平式贯通设计也很有想法，系统方面也有模有样。然而实际内容太过混乱，宛如一锅乱炖，里面的菜品却非常稀少，流程过短的缺点在这种游戏模式中无限放大，恶性 BUG 更是严重影响了游戏的体验。

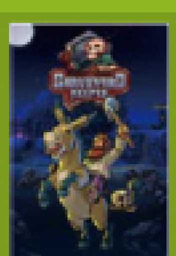
本作特有的神秘感，一度让人误以为充斥的 BUG 是开发团队故意为之，部分关卡、奖励及数值中尽显敷衍的设计，更显出其“赶鸭子上架”的本质。但一周目攻略时所带来的“未知恐惧感”仍令人印象深刻，充满特色的 BOSS 和敌人设计也值得称赞，未经优化就草草上架实属可惜。

STEAM评论 COMMENTS

孤岛上的眺望 评《亡灵诡计》
优点：四通八达的地图结构、挑战度十足的 BOSS 战、实用的战技设置、出彩的配乐。缺点：一些动作判定有些令人捉摸不透、主要武器数量偏少。

Inhow 评《亡灵诡计》
游戏有不少好的地方比如出彩的画面和音乐、多样的武器和技能，以及还挺有创意的 BOSS 战，但诸如各种 BUG 和糟糕的 UI 设计让我现阶段无法推荐这款游戏。

守墓人
Graveyard Keeper



下载

XOne

[23]

■tinyBuild ■模拟经营
■2018年8月15日 ■美版

游戏简介： 本作中玩家扮演被穿越到异世界的倒霉主角，在经营墓场的同时寻找回到家园的方法。除了耕种农作物以及和尸体打交道以外，玩家还需要和村里的各种奇人异士交流并完成他们提供的任务，时不时甚至还要去地下城打打怪物，生活可谓是非常充实。

·迷宫探索 ·像素怀旧

优点
· 黑色幽默的剧情
· 有趣的游戏主题
· 精美的像素画面

缺点
· 指引不足
· 重复单调

作为一款少见的以经营墓场为主的经营类游戏，**游戏将重点放在了完成 NPC 任务上，经营要素变成了完成任务所需的一个步骤而不是游戏的目标**，这就使得习惯了其他同类游戏的玩家很难从本作中获得成就感。体力消耗过快和日常劳作操作的繁琐拉长了游戏时间的同时，也加重了游戏的枯燥感。任务指引的缺失也使得玩家经常无所适从。但如果能接受这种犹如苦行僧一般的设定的话，那么这个黑暗中世纪题材的游戏会非常适合你。



▲在墓园中进行工作和经营。

本作丰富的经营要素很容易令人沉迷，而除了管理墓场外，与 NPC 打交道也是游戏重要的一环，好感度系统的加入让玩家与 NPC 有了更多的互动。美中不足的是体力系统不尽如人意，过快的消耗速度使得玩家在游戏前期的经营节奏经常被打断，增加了许多无意义的睡眠和赶路时间。

搞怪的玩法加上诡异的音效，游戏给人一种十分欢乐的感觉。不过和预想中的玩法不同，游戏中玩家扮演的守墓人干的事情要多得多。不仅采集、经营、制造、战斗全要玩家亲力亲为，而且连处理尸体这种重口味活儿也得玩家上阵。最大缺点是目前主机版没有中文，英文不好的玩家玩起来较难投入。

STEAM评论 COMMENTS

Elin 评《守墓人》
沉迷工作，不想回家。除了走路太慢以外其他都还好！另外为什么驴拉的屎踩上去会打滑呢？

Mahavairocana 评《守墓人》
我服了，那头驴比我都更有上进心，还闹罢工，还有为之奋斗的计划！

手动的塞缪尔
Manual Samuel



下载

NS/PS4/XOne

[21]

■Perfectly Paranormal ■动作冒险
■2018年8月16日 ■美版

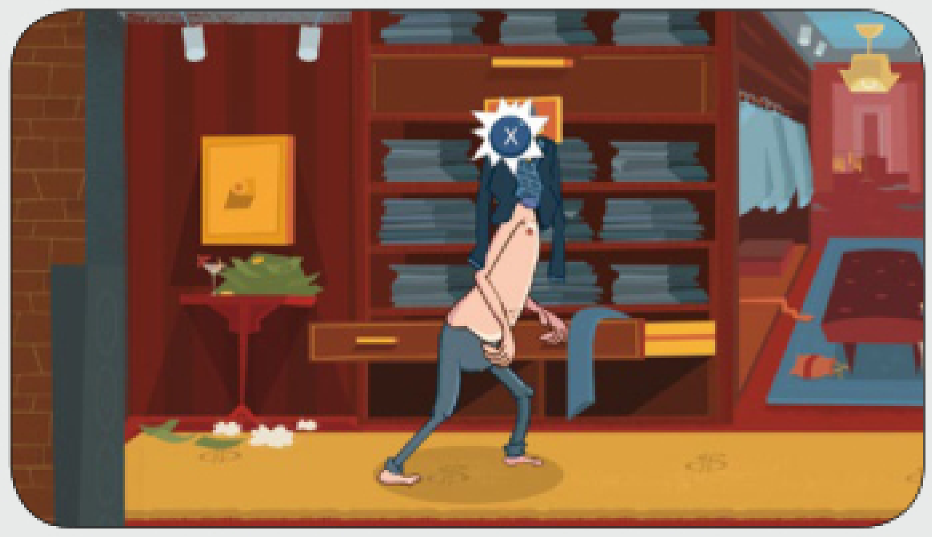
游戏简介：玩家在本作中扮演富家公子哥塞缪尔，他在一次交通事故中身亡来到地狱，在地狱人人都要有一份工作，可是从小享尽荣华富贵的塞缪尔根本不懂工作，因此只好和死神签下一份不明不白的交易——完成死神的挑战获得复活的机会。然而他还不知道等待着他的考验是什么……

·合作同乐 ·抖M专属

优点：·剧情想象力丰富 ·黑色幽默 ·合作非常欢乐

缺点：·流程过短

番茄沙司（实习）：本作是一款短小精悍的游戏，在画面上采用了2D手绘画风，中间还穿插了不少动画，因此可以将人物许多夸张的动作表现尽收眼底。在玩法上，在许多游戏都尽量将操作简化的时候，**本作却逆其道而行尽量将操作复杂化，将复杂按键的组合操作作为游戏的核心**，在给玩家准备挑战的同时也提供了不少笑料，比如双腿劈叉、脑袋犁地、楼梯滚落等有趣的失误操作。不过5个小时左右的游玩时间有些短暂，通关后继续游戏的动力不强。



▲穿衣在手动控制下都成了麻烦事。

与普通的互动叙事类游戏不同，本作并非是一款致力于创造良好互动体验的游戏，在增加互动元素的同时让这些互动尽可能麻烦，是本作的特点也是亮点。与其说是互动叙事，不如说是在模拟“残疾”。不过，互动元素的繁杂削弱了本作的叙事，但脑洞大的剧情和有趣的旁白还是让人印象深刻。

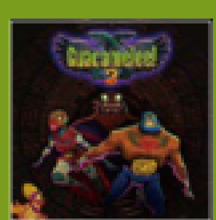
本作是非常贴合“手动”这一主题的作品，玩家必须通过按键来控制角色的吃喝拉撒，当然这并不容易，很多时候你会因为不同的动作而打断好不容易培养起来的节奏，导致各种搞笑的肢体画面发生。游戏的叙事有很强的代入感，旁白的台词不仅是指导，更是为每个场景都增添了一种独特的喜感。

STEAM评论 COMMENTS

tanX 评《手动的塞缪尔》
恶搞幽默的剧情，忙不过来的操作，吐槽犀利的旁白，清新脱俗的脑洞，古灵精怪的角色，最后别忘了眨眼和呼吸哦！

CodePhoenix 评《手动的塞缪尔》
超好玩，而且游戏惩罚机制几乎没有，除了BOSS战失误会把你往后推一个阶段，但不会GAME OVER。

墨西哥英雄大冒险2
Guacamelee! 2



下载

PS4

[26]

■DrinkBox ■动作
■2018年8月21日 ■美版

游戏简介：本作紧接着前作剧情，拯救过世界的墨西哥摔角手将穿越时空，来到另一个平行世界继续冒险，完成这个世界战败的自己遗留下的使命。游戏整体继承了前作的玩法，更多的游戏彩蛋与“公鸡”，为本作增添了更多的乐趣。

·酣畅爽快 ·合作同乐

优点：·精美的卡通风格 ·动作手感爽快

缺点：·续作进化不明显 ·按键判定容易出错

本作很巧妙的利用平行世界的设计将一个结束的故事引进了新的剧情，并与前作结尾相呼应。**整体战斗手感与前作无异，新增的天赋系统进一步加强了动作的爽快感，同时敌人也随之有所强化**，跳跃关卡也相比前作更有想法和创意，难度设计适中，真结局的设定也加强了故事的叙述性。此外新增了许多其他游戏的彩蛋和小游戏，例如吃豆人和RPG模式，看到时不由令人会心一笑。不过相对前作新增的内容还是过少，整体玩起来区别不大。



▲“铁鸡”战车。

独特的美术风格和优秀的音乐打造出了浓郁的墨西哥风情，可谓本作的最大特色，NPC对话也非常有趣。战斗节奏爽快十足，摔投、挥拳等动作手感很棒，引导玩家运用不同的能力逐步推进的教学机制也相当体贴。不过后期的平台跳跃部分较为硬核，对不擅长这类游戏的玩家是个挑战。

无论是操作、玩法，甚至是登场角色，本作和前作相比都没有太大区别，但新技能的加入还是让游戏的战斗变得更加爽快。关卡设计一如既往的出色，难度的平衡也做得相当不错，即便是手残玩家也能在不断背板和练习后轻松过关。但BOSS战难度太低，让人有点意犹未尽。

STEAM评论 COMMENTS

Youde_Ren 评《墨西哥英雄大冒险2》
非常好的游戏，不过脾气不好的朋友要注意了，这关卡真的很气人！手疼，更心疼桌子。

Cat Boss 评《墨西哥英雄大冒险2》
一如既往的不错，继承了1代很多优点，战斗依旧非常爽快，画面比前作更加惊艳，就算你没玩过前作也有前情提要。

三日月：三日月我对历史特别是欧洲历史题材的游戏，诸如《十字军之王2》，一直非常感兴趣。《守墓人》虽然不是一个历史题材的游戏，但游戏中关于宗教、科学、人文文化等的设定都是基于欧洲中世纪历史改编过来的。你要想在本作寻找真实的体验那是不可能的了，但能在游戏中体验一下当一个中世纪守墓人兼验尸官还是非常有趣的。

六等星：虽然一直知道《墨西哥英雄大冒险》是一款非常优秀的独立游戏，但直到续作发售前夕本人才连忙尝试并白金，因此玩到续作时第一个BOSS就是前作最终BOSS的设计令我赞不绝口。而《亡灵诡计》算是令我非常期待的一款作品，然而技术力实在是差了太多了，曾经宣传的东西也被砍了七七八八，令人失望。

余烬：自从上一期负责了《胡闹厨房2》这款游戏后，对于这种需要多人合（you）作（jin）的游戏就特别有好感。与《胡闹厨房2》的合作做菜不同，在《手动的塞缪尔》中需要通过合作控制角色行动，就连呼气和吸气都需要两人合作进行。就这种合作方式而言，本作更适合情侣或者密友游玩，同为一体的感觉相当新鲜。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分的游戏为“**热血推荐**”

游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

N+应援团



精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

等大家拿到本期杂志的时候，相信漫长的暑假已经走到了尽头，新一轮的学习生活又再拉开了帷幕。为了缓解一下大家“笑容逐渐消失”的酸苦心情，小编决定说两件快乐的事情让大家乐呵一下，其一便是——我们工作党没有暑假，没有！（所以还在念书的孩子呀，你是真的幸福）至于其二嘛，自然就是九月 TGS 这件大事了，届时想必会有诸多重磅消息公布，好吃的“饼”肯定是管够的。那么作为“正菜”上台之前的预热，我们不如先来看一看，近期又有哪些值得关注的 NS 资讯？

NS《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》重制版公布

被不少老玩家被奉为经典的 SRPG 系列《梦幻模拟战》即将在 PS4/NS 平台上推出《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》重制版，由厂商 Chara-ani 制作，并经角川 Game. 发行。本作在原有内容的基础上追加了新的要素，UI 与角色都经过重新设计，系统也进行了优化，还为战斗增加了“切入演出（CUT-IN）”，剧情也做到了全程语音。值得一提的是，本作将由画师凪良担当人设（轻小说《重装武器》的插画师），不再交由系列画师漆原智志。目前本作的完成进度约为 50%，发售时间尚未公布。

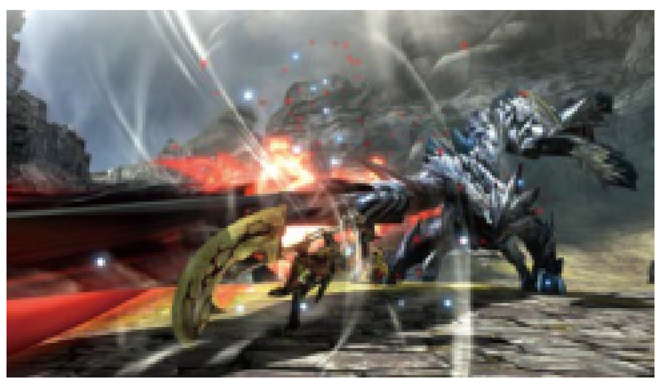
LANGRISSER I&II



NS《怪物猎人GU》将追加简繁中文

《怪物猎人 GU》是 NS 平台狩猎大作《怪物猎人 ××》的国际版，已于 8 月 28 日正式发售。官方宣布本作将会在 3 个月内通过补丁更新的形式追加简繁中文，而之前已经放出的 DEMO 试玩版也会在接下来加入中文，非常让人期待。至于日版会不会也追加中文，目前官方暂未作出回应，因此想要切实体验到中文的玩家，可以考虑入手《怪物猎人 GU》。

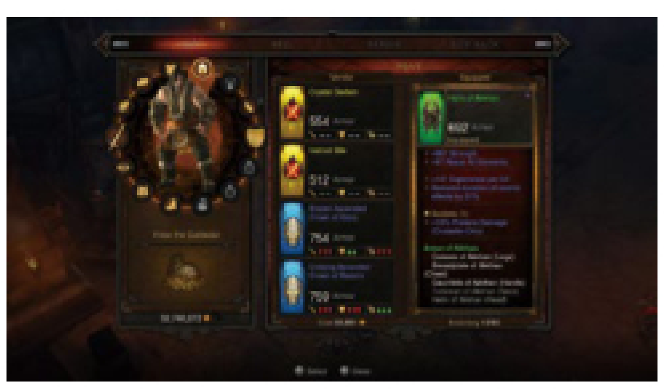
MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE



《暗黑破坏神Ⅲ》今秋登陆

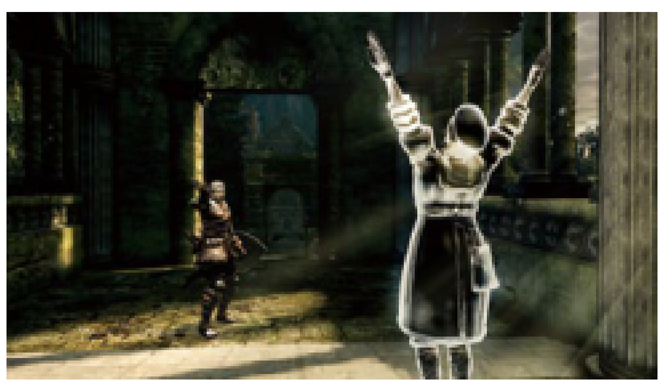
暴雪与任天堂达成合作，宣布旗下知名大作《暗黑破坏神Ⅲ永恒收藏版》将于今年秋季移植 NS 平台。本作收录了原作至今推出过的所有更新内容，比如《死神之镰》、《死灵再世》等，在画质方面，掌机模式下为 720P，TV 模式则达到了 960P。本作支持线下 4 人联机游玩，也支持网络联机，而作为 NS 版特有内容，加入了“《塞尔达传说》系列”大 BOSS 加农的幻化效果套装、《塞尔达传说 三角力量》的主题头像框以及宠物咕咕鸡。

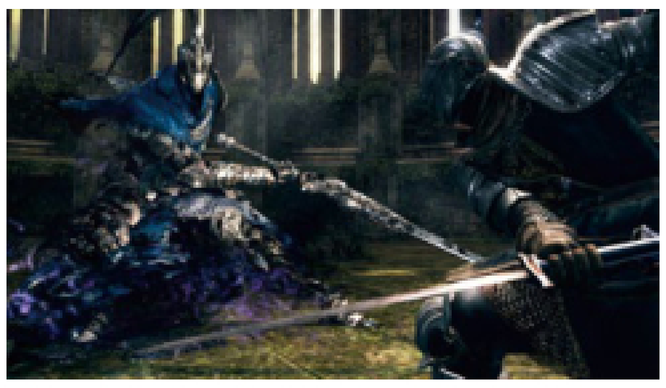




NS《黑暗之魂 重制版》最终发售日确定

经历了延期风波的 NS 版《黑暗之魂 重制版》终于把发售日确定在了 10 月 18 日。玩家可以使用 NS 的 TV、掌机、桌上三种模式游玩本作，体验一趟原汁原味的“受苦”之旅。除了本篇内容外，本作还收录了 DLC 内容“深渊的亚尔特留斯”，在 TV 模式下，游戏画面能够达到 1080P 与 30 帧，而在掌机模式中则只有 720P 与 30 帧。与本作一同推出的还有 amiibo“太阳战士 索拉尔”，使用后能让角色摆出“赞美太阳”的姿势。至于大家关注的多人联机模式，官方称将会在游戏发售前进行测试。





《SEGA AGES 梦幻之星》9月上线NS

《SEGA AGES》是世嘉推出的一项怀旧企划，意将旗下经典名作带到NS平台，其中《SEGA AGES 梦幻之星》是该企划的第二弹，内容为“《梦幻之星》系列”于1987年发售的原点之作。《SEGA AGES 梦幻之星》保留了初代的全部内容，而作为追加要素，增加了低难度模式以及怪物图鉴功能，为魔法、道具以及武具添加了信息清单，并且搭载了绘图功能——玩家在3D迷宫中探索时，画面会自动绘制2D地图。除此之外，本作还收录了海外版《梦幻之星》的BGM，玩家可以在游戏内的音乐播放器中欣赏FM音源与PSG音源双版本的各19首歌曲。本作预定于9月登陆NS平台。



FuRuyu社新作《工作×使命》最新资讯公开

预定于今年10月4日登陆NS平台的像素风RPG《工作×使命》(WORK×WORK)近日又再公开了新情报，游戏的舞台设定在名为“勇者大陆”的乐园，讲述了围绕主人公无能打工仔与自大王子而展开的爆笑故事。在游戏中，玩家需带领客人进入迷宫，与工作人员扮演的怪物展开战斗，战斗为自动进行，但可输入不同的指令影响角色的行动。游戏有顾客评价系统，为了让顾客获得满意的体验，还要开会研讨工作内容。本作有怪物图鉴等收集要素，玩家还能购置家具自由编辑自己的房间。





《格兰蒂亚》&《格兰蒂亚2》重制登陆NS

《格兰蒂亚》是1997年发售在SS平台上的一款幻想风格RPG，游戏采用了场景3D、角色2D的展现方式，讲述了主人公贾斯汀在冒险途中结交同伴，最终打倒邪恶势力的王道故事。初代采用了半即时的战斗系统，攻击区分为可多次攻击的连击以及能够延后敌人行动速度的Counter攻击，富含策略性。初代后来又移植至PS平台，并于DC平台上推出了续作《格兰蒂亚2》，其出彩的系统设计更是为后来不少经典RPG提供了借鉴。《格兰蒂亚》与《格兰蒂亚2》都将于今年冬季在NS平台上推出高清重制版，曾经错过这两款经典之作的新老玩家都可以趁机一补。



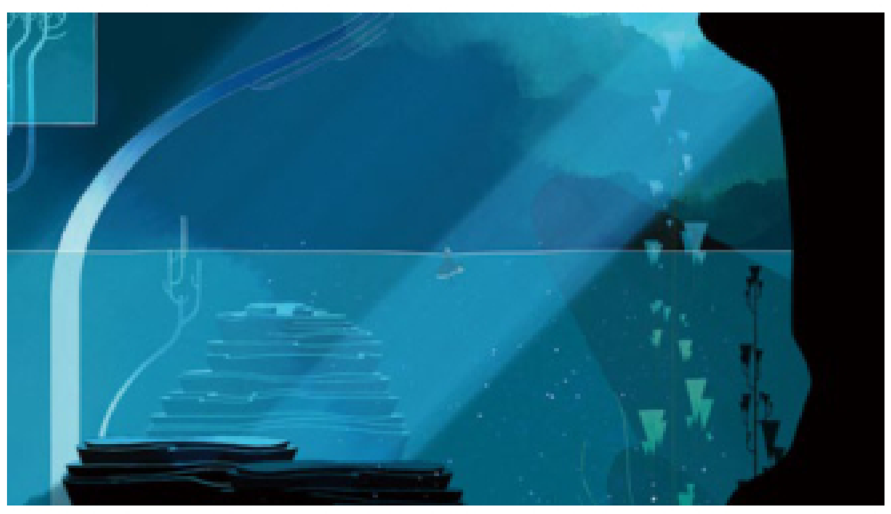


唯美水彩风《Gris》年末登陆NS平台

西班牙的工作室Nomada Studio宣布旗下作品《Gris》将在今年12月同时登陆NS与Steam。







本作是一款富含艺术感的解谜动作类游戏，画面由水彩与剪影构成，玩家需扮演女孩Gris在奇妙的世界中展开冒险，找寻神秘的古代遗迹，揭开藏在世界背后的真相。Gris的能力与衣服的颜色相关，每当衣服变色，Gris便能获得一种新能力，可以帮助她克服路上的各种障碍。游戏整体氛围非常和谐，并没有危险、死亡等刺激性内容，讲述的是一段关于成长的故事。

文 三味线 美编 01



本文对应游戏版本：1.00

3DS	
瓦力欧制造 豪华版	Nintendo
メイド イン ワリオ ゴージャス	益智解谜 日版
2018年8月2日 本地1人，局域网2人	对应amiibo
售价为5378日元	

几分搞怪、几分魔性，再加上一点反应与节奏上的特殊快感，这便是“《瓦力欧制造》系列”留给玩家们最为直接的印象。本作延续了以往模式简约、玩法多样的风格，收录了超过300款的小游戏，玩家只需脑瓜一转，手指一动即可轻松享受到“几秒钟式解谜”所能带来的无穷乐趣。通关？那只是这趟脑力与反应锻炼之旅的开始，还有更多的玩法在等待着玩家去挑战。

瓦力欧的形象设计

相比起任天堂当家花旦马力欧的家喻户晓，瓦力欧在国内的知名度显然就没有那么的高了，这位长着一副反派马力欧脸蛋的大叔，其实是制作人清武博二于1992年设计的角色，瓦力欧最早在GB平台《超级马力欧世界2 6个金币》中作为马力欧的强敌登场，随后又在《超级马力欧世界3 瓦力欧大陆》中单飞出道担任了主角，并且为该作取得了百万销量，迅速成为了任天堂旗下又一标志性人物，活跃在任天堂的各个主机平台。

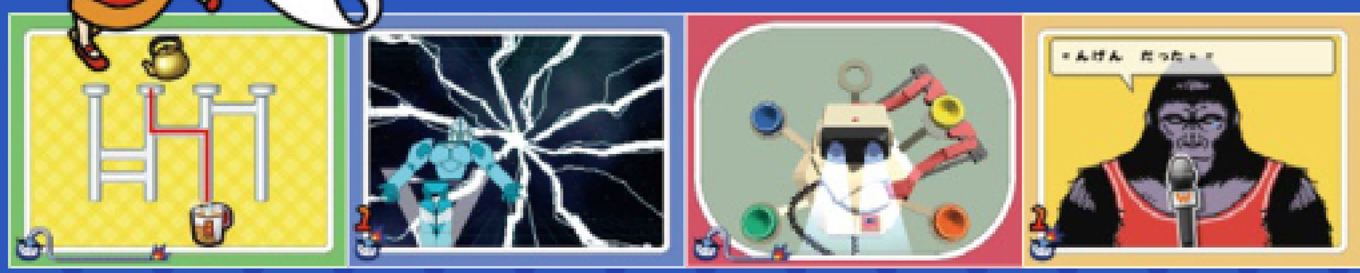
无论从哪个角度来看，瓦力欧在设计上都与马力欧有着显而易见的联系，“瓦力欧”这个名字其实就是由日语中的“马力欧（Mario）”与“坏（warui）”结合而成，个中含义自然不言而喻，即指坏蛋版本的马力欧。观其外表，一身水管工的黄色装束，蒜头状的大鼻子、尖尖的耳朵，再加上标志性的“之”字胡子，以及印着“W”字母的黄色帽子，虽然咋眼一看与马力欧颇为神似，但在细节上却截然不同，而这种讽刺漫画式的设计，也正是瓦力欧个性鲜明的来源。


◀早期的瓦力欧形象

游戏介绍

玩法&操作





本作收录的316款小游戏一共分为4种玩法：按键、体感、触屏、麦克风。游戏开始后，玩家需在下屏的计时量表耗尽之前，理解游戏的谜题并进行解答，如果解答错误则扣掉1次失败机会，扣光4次便会Game Over（个别游戏无次数限制）。

图标	类型	操作
	按键	通常只需操作十字键与A键
	体感	摇摆主机能移动屏幕中的物品
	触屏	触点屏幕中的物品进行解谜，有时还要按十字键
	麦克风	通常只需往麦克风吹气，不过在扭蛋机（ガチャコロン）的录音（アフレコ）玩法中，需要读台词进行游玩

©2018 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS

主菜单（メインメニュ-）



①	故事模式
②	挑战模式
③	图鉴
④	扭蛋机
⑤	任务

故事模式（スト-リ-）



故事模式由十数段搞笑的小故事构成，故事内会触发数个小游戏，玩家把它们全部完成后即可解锁下一个故事。本作的登场角色除了瓦力欧外，还有他那些个性鲜明的朋友们，所有的台词均有语音，每段故事都在结尾设计了小小的反转，充满了恶搞趣味。

关卡分类：每段故事中都收录了数个小游戏，最后一个为 BOSS 关卡。按照游戏玩法把故事关卡分成按键、体感、触屏三组，每组各有 5 关，需要按顺序进行解锁。若把所有故事关卡都打通，还会解锁 3 个隐藏关卡。

难度情况：故事模式中的游戏皆为最低难度，但难点在于首次游玩时需要在几秒内理解玩法并解答，有点像脑力锻炼，实际更注重反应速度。想要挑战更高难度的玩家可选择图鉴模式与挑战模式。

失败＆重来：游戏过程中玩家一共有 4 次失败机会，会以各种物品的形式显示在上屏。而当 4 次机会都用光就会进入选择界面，选第一项花费 100 枚金币继续游戏，选第二项重头再来。金币能通过完成关卡与任务获得。故事模式的游戏关卡为随机选择，记住对应的玩法是解谜的关键。



BOSS 关卡

按键组

故事关卡	玩法
1	逃亡游戏，瓦力欧往屏幕左侧逃亡，按 A 键能使出冲撞攻击，可破坏路上突然出现的障碍，在关卡的最后，需要借助弹簧跳跃（按 A 键）飞过一个大坑
2	拳击游戏，对手拳头闪光时，按十字键往另一侧闪躲，闪躲成功后再按 A 键进行还击
3	锤钉子游戏，锤子会在钉子上方左右移动，看准时机按 A 键锤击钉子，直至完全敲到底部
4	戳鼻孔游戏，按 A 键让奥特曼发射摆出“V”字的手部，戳中从上屏中下落的鼻孔，途中还能捡到道具施放必杀技，最终以变大的形态迎战同样为变大形态的 BOSS
5	打棒球游戏，玩家只要击中 3 次飞来的球即可，一共有 5 次机会

体感组

关卡	玩法
1	开车游戏，左右倾斜主机可以改变方向，途中会有动物挡在路中央，注意不要撞到即可
2	填路游戏，左右倾斜主机放下木板填补道路，使得所有路人安全通过
3	赛跑游戏，快速左右倾斜主机进行奔跑，途中的障碍物可按 A 键跳起跃过
4	马力欧闯关游戏，左右倾斜主机可以使得马力欧绕着圆形的场景奔跑，按 A 键能够跳跃，可以撞击头顶的砖块与踩踏下方的敌人
5	指挥游戏，左右倾斜主机可以挥动旗子，指挥电影院的观众进入对应性别的厕所

触屏组

关卡	玩法
1	降落游戏，触屏戳破瓦力欧的气球，使他落到下方的云朵站台上即可
2	做蛋糕游戏，参照上屏提供的蛋糕样貌，把相应的食材摆放到下屏的蛋糕上即可，还要利用到触控笔画画
3	偷鱼游戏，拉扯下屏的伸缩夹子偷取上屏中男子口袋中的鱼，最后把鱼分给馋嘴的猫咪们。注意，当螃蟹来到夹子前游戏会立马结束，等于有一定的时间限制
4	保龄球游戏，利用触控笔把保龄球甩出，在指定的次数、指定的时间内把所有的瓶子推倒即可
5	侦探游戏，根据给出的照片提示，用触控笔指出偷东西的客人

隐藏组

关卡	玩法
1	吹气游戏，往麦克风吹气，吹散所有的蒲公英种子即可
2	接电话游戏，当电话响起时，触屏接听电话即可
3	跳舞游戏，先观察上屏幕中角色的舞蹈，再按十字键模仿跳舞

挑战模式（チャレンジ）



完成所有的故事关卡方可解锁。在挑战模式中，玩家需要在各种限制条件下进行游戏，限制条件分为 10 种类型，对应每个挑战关卡。除了初始提供的关卡外，其余关卡均要游玩前一关进行解锁，但不要求通关。玩家每次闯关都会留下纪录，根据纪录情况获得对应的金币。下面依次对每关的限制条件进行说明。

ごちゃまぜ：混合关卡，除了按键、体感、触屏三种基础游玩模式外，还可以选择第四、五项的极限模式（混合游玩方式进行出题），第四项在出题前会有类型提示，第五项则没有提示，难度较高。

スリリング：精准关卡，失败 1 次直接 Game Over。

げきむず：速度关卡，游戏节奏飞快的关卡，还会逐渐提速。

ワリウォッチ：限时关卡，玩家需在限定时间内完成尽量多的游戏。完成游戏能补充少量时间，补充量与完成速度成正比。

こっそりゲ-マ-：偷摸关卡，共有 4 个难度等级，男孩需要躲避老妈的突击检查进行游戏。老妈会从窗外、电视机等地方突然出现，不过会提起给出各种提示，比如身影会在窗外走过等。玩家及时按下 L/R 键躲进被窝即可逃过检查，但会消耗上屏的计量表，计量表耗尽同样会迎来失败。

おじゃまワリオ：阻碍关卡，画面中会出现各种污迹阻碍玩家的视线，题目为混合型，出题前有类型提示。

ピコピコレ-ス：控速关卡，玩家倾斜主机能改变游戏的节奏快慢，目标是完成 15 道题目（对应距离终点的距离）。

ノンストップ：连续关卡，出题时间间隔极短的关卡，需要连续且快速进行解答，类型分为按键与混合两种。

たいせん：联机对战关卡，可与其他玩家进行比赛，选择界面的第一项为召集玩家，第二项为参加比赛。



图鉴（ずかん）



已经玩过的小游戏图鉴。玩家可以指定某一个小游戏重新游玩，同样有 4 次失败机会，每完成一次小游戏，出题节奏都会变得更快，玩家可以尝试挑战自身的反应极限。小游戏会根据故事模式中的关卡进行分类排列，因此想要知道哪些小游戏还没解锁时，只要进入故事关卡的图鉴内一查便知，之后再在故事模式中刷取即可。本作一共收录了 316 个小游戏，在图鉴界面按 X 键可以改变分类方式，方便玩家快速搜索想玩的游戏。





扭蛋机（ガチャコロン）



顾名思义，玩家可以在选项“ガチャコロン”中消费金币进行扭蛋，获得迷你游戏、影像等物品，这些物品又被细分成不同种类,可以在选项“ゴチャル - ム”中进行查看。虽然扭蛋机看上去只是一个收集相关的模式，但实际也暗藏了不少趣味性与彩蛋，下面笔者逐一为大家说明。

●迷你游戏（ミニゲーム）

与正篇游戏玩法有所不同的小游戏，只不过取消了时间限制，还会对获得的积分会进行记录。迷你游戏共有 14 个，下面笔者列出表格作个简单的玩法说明。

序号	图标	说明
01		小鸟射击游戏，十字键控制小鸟左右移动，按 A 键让小鸟伸出舌头取得天上落下的种子。绿色种子落地后会毁坏地面，而食用其他颜色的种子可以填补地面
02		小鸟射击游戏的加强版，玩法一致
03		猫咪射击游戏，十字键控制猫咪左右移动，按 A 键让猫咪射击天上的蚊虫，可利用陀螺仪机能进行体感游玩
04		猫咪射击游戏，玩家左右倾斜主机可改变猫咪的瞄准方向，按 A 键发射子弹，目标是打倒从下屏涌出的敌人
05		打高尔夫球，可 2 人轮流游玩，玩家左右倾斜主机可挥杆击球，上屏中会记录玩家击球入洞所需的挥杆次数
06		打高尔夫球，玩法变成需要在限定次数内击球进洞，仅可 1 人游玩
07		打保龄球，可 2 人轮流游玩，玩家可使用触控笔甩出保龄球，每甩动两次为一组，记录 10 组的成绩
08		签名游戏，玩家先用触控笔在下屏练习签名，随后要在粉丝们提供的物品上临摹之前练习过的签名，根据相似程度，最终给出一个粉丝满意度分数
09		通过按键或触屏移动地板来填补道路上的坑，使得路人安全通过
10		从敌人的袭击中保护田地，按 A 键可让角色发射有变身之效的魔法球，把敌人变成南瓜再触碰他们便能取得分数与能量，而当能量蓄满屏幕右上角的计量表后，按 B 键可以释放必杀技
11		消除游戏，玩家要在几秒内记住相同卡牌的位置，待卡牌翻到背面后，根据记忆触摸相同的卡片进行消除。消除卡片可获得分数，还会提升画面左侧的计量表，待其蓄满后会进入特殊界面，可以赚取更多的分数
12		竞分游戏，可 2~4 人轮流游玩，玩家通过触屏摘取屏中连着树根的物品，其中某件物品是危险品，取下此物会被扣 500 分，并且立刻结束游戏，得分最高者获胜。摘取每种物品能获得相应的分数，金苹果 100 分、银花朵 50 分、绿叶子 30 分，分数越高的物品就越有可能是危险品
13		穿针孔游戏，利用触控笔扯动屏幕中的线头，使其穿过画面左侧的针孔，针孔有大有小，玩到后期还会上下移动
14		斩击游戏，玩家左右倾斜主机可以挥动屏幕中的剑，斩击落下的物品能获得相应的分数

●电话（でんわ）



扭蛋机中可以抽出 3 款电话机与 30 个电话号码，拨打号码后能在上屏中看到各种有趣的文字内容。注意，文字内容只对应号码，不受电话机类型的影响。下面按照顺序给出全 30 个电话号码以供参考。

序号	电话号码
01	KJKJ
02	KACI
03	HAGE
04	EJIA
05	JFKE
06	HDIC
07	FBGA
08	ACHI
09	HIHE
10	BDIA
11	JIDE
12	HIGE
13	BAAI
14	HEAD
15	DECA

序号	电话号码
16	GAHA
17	KAJI
18	HADA
19	BIEJ
20	BIED
21	HAKK
22	CAFE
23	HAHA
24	AIAI
25	BJBJ
26	EIGA
27	IDEA
28	AIGA
29	JACK
30	KAIE

●录音（アフレコ）



配音小游戏，利用 3DS 的麦克风功能，玩家能在各个故事场景中为指定角色配音（需懂外语），与其他角色上演对手戏。配音完毕后会记录成影像，供玩家自由鉴赏。当然，如果对自己的劳动成果不满意，也是可以重新配音的，不过会把原来的影像覆盖。

●影像（ムービー）



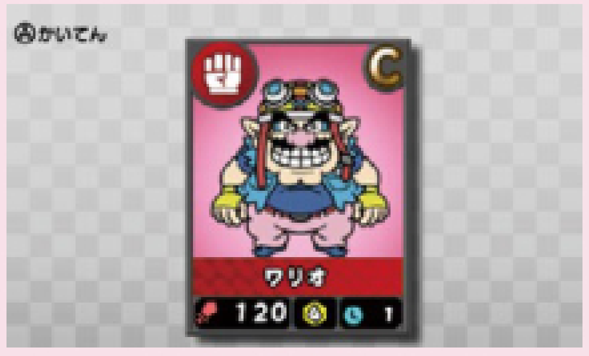
观看收集到的故事影像，只要把故事模式打通，影像就收集得差不多了。



●卡片（カード）



观看收集到的角色卡片，记录着角色的各项能力数值，但实际上仅供观赏，并无其他用途。



●任收藏（ニンコレ）



任天堂收藏品，每一件都是任天堂曾经发售过的商品，选定商品再按 A 键能看到简单的文字介绍，并且标注了发售年份。此部分相当于为老玩家或粉丝们设计的彩蛋。



●唱片（レコード）



音乐鉴赏模式，一共收录了 25 首歌曲，包含人声演唱与纯音乐两种类型，按 A 键可播放与暂停，触屏顺时针旋转唱片碟可以快进音乐，但无法后退。



●其他（その他）

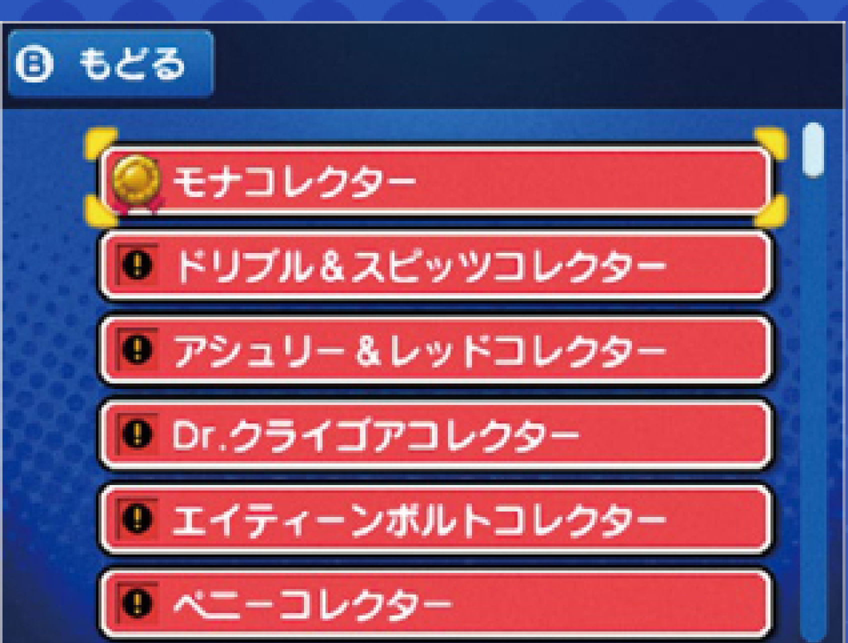
共有 5 种收藏品。按次序介绍，第 1 项的画板图标为 amiibo 内容，玩家按照指示对主机使用 amiibo 能获得对应的角色绘画以及金币奖励；第 2 项为麦克风小游戏，玩家向麦克风吹气，能让下屏中的外星人攻击上屏的物件；第 3~8 项为 3DS 历代主机的模型鉴赏，打开后可以触屏任意查看主机的各个侧面；第 9 项至倒数第 3 项为角色闹钟，玩家可以设置闹钟，让不同的角色在指定时间叫醒玩家，还需完成 3 道题目以清醒大脑；倒数第 2 项为双人游玩项目，1P 与 2P 玩家分别在下屏的一侧画半个心形，组成一个完整的爱心图案，用以测试两人的相爱程度；最后 1 项是观看本作的 STAFF 列表，会以厕纸卷动的模式进行展示，使用触屏功能能加快厕纸的卷动速度。







任务（ミッション）



相当于游戏内置的奖杯系统，打开界面后会看到依次排列的任务，玩家在游玩时达成任务要求便在此处领取相应数额的金币奖励。





本文对应版本：1.03
通关时间：15小时
白金时间：暂时无法白金

文 松风（实习编辑） 美编 NINA

《亡灵诡计》借鉴了“《黑暗之魂》系列”（以下简称“黑魂”）及《巨像之咆哮》的不少游戏要素，硬核的BOSS设计以及耐人寻味的剧情都可圈可点，四通八达的地图设计也给探索增添了几分趣味。

但本作的优化却可说是饱受诟病，无论是跑图还是战斗时本作掉帧与卡顿现象都十分严重，而且时不时还会报错并强制结束游戏，只能等官方在接下来的补丁中进行修正了。

亡灵诡计		Adult Swim Games	PS4
Death's Gambit		动作冒险	美版
2018年8月14日	本地1人	无对应周边	
售价为19.9美元			

※Steam版已同步发售

操作介绍

键位	功能
左摇杆	角色移动/移动光标
方向键	切换道具/移动光标
□	使用武器1攻击/蓄力攻击(长按)
△	与L2组合发动技能
○	后跳/取消
左摇杆+○	翻滚
×	跳跃/确认
L1（长按）	攀爬
L2	使用盾牌/配合△和○释放技能
R1	使用恢复道具
R2	使用武器2攻击
L2+R2	踢击
L2+□	盾反

※以上操作以PS4版为准。

系统详解

近战武器攻击

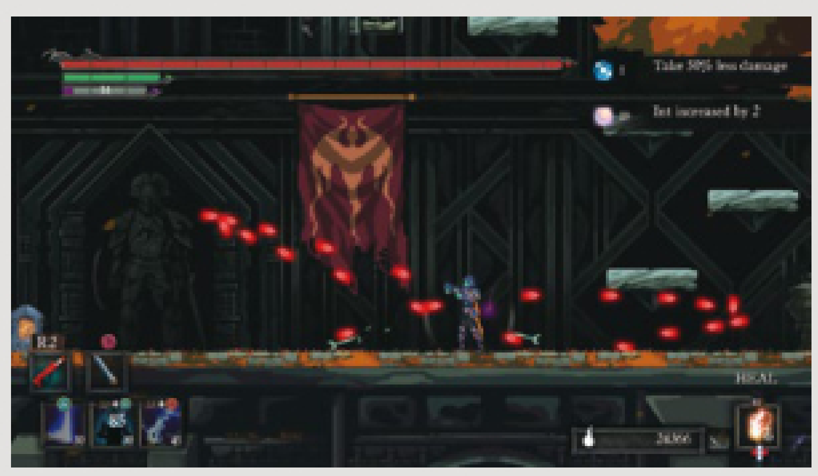
近战武器攻击是最常用的输出手段，每次攻击都会消耗耐力并获取能量（energy），而且不同的武器消耗的多少也不同，一般来说消耗越大的武器削韧效果越强。此外在空中使用近战武器攻击有短暂的滞空效果，可以利用这点进行长距离的跳跃。

▼利用滞空进行长距离跳跃。



远程武器攻击

远程武器总体上分为弓箭类和枪械类两种。弓箭类有使用次数上的限制，每次在雕像处休息会自动回满。枪械类没有使用次数上的限制，但是每次使用都需要消耗能量。



©2018 White Rabbit Studios

盾反和踢击

在敌人出手的一瞬间按住 L2 举起盾牌再按下□可用盾牌弹返其攻击，盾反成功后除了会将攻击无效化外还会让敌人进入硬直并直接回击，在面对抬手明显的敌人时效果很好，但需要一定的练习。

按住 L2 举起盾牌再按下 R2 则可以踢开敌人架起的盾牌，踢盾成功后可以直接攻击盾后的敌人。

▼成功弹返后出现的提示。



技能

每种类型的武器有三种技能，只有装备了对应的武器才能发动，发动时需要消耗能量，使用过后进入冷却。一次最多可以同时装备三个技能，玩家只能在雕像处进行技能调整。开场会拥有所选武器（职业）的两个技能，剩下的需要在 NPC 处花费 Shards 学习。



天赋

角色共拥有 22 个天赋，除了第一个天赋会因职业有不同的效果外，其余都一样。每击败一个 BOSS 可获得一个天赋点（英雄难度没有天赋点），一周目最多可获得 15 个天赋点。



职业	第一个天赋
Soldier	成功踢盾将获得额外的能量
Assassin	成功闪避攻击将获得额外的能量
Blood Knight	受伤后迅速反击将恢复一定体力
Wizard	每次使用羽毛将获得额外的能量
Nobie	每次使用道具将获得额外的能量
Sentinel	成功弹反将获得额外的能量
Acolyte of Death	杀死敌人将获得额外的能量

羽毛和雕像

类似于“黑魂”中的篝火，玩家可以在此处恢复体力、升级（Level up）、回收羽毛（Reclaim）、用羽毛换取攻击力加成（Augment Feather），但是没有传送功能。和黑魂不一样的是角色死亡时不会掉落作为通用货币的 Shards，而是掉落作为恢复药使用的羽毛，除了可以走回原地捡外还可在雕像处花费 Shards 一口气回收所有掉落的羽毛，价格等同于当前升级需要消费的 Shards。

所有类型的羽毛一览

名字	效果	获得方式或位置
Lucent Plume	恢复120点生命值，1.5秒施法时间	剧情获得
Quickened Plume	恢复170点生命值，1秒施法时间	Iona战左侧的金宝箱
Crystallized Plume	恢复240点生命值，在接下来4秒内减少30%的伤害	普通难度菲尼克斯战的右侧
Hastened Plume	恢复240点生命值，在接下来14秒内减少33%的冷却时间	第一次到达Central Sanctuary后与Sigur对话两次
Medicinal Plume	恢复290点生命值，消除普通的异常状态	Obsidian Vale的黑宝箱内
Radiant Plume	恢复330点生命值，1.5秒施法时间	第二个雕像右侧的房间内
Flare Plume	恢复400点生命值	Journey's End的转盘下
Dark Crystal Plume	恢复500点生命值，如果在满血下使用则在接下来8秒内减少60点伤害	Y'lmoth第一个红梯子上
Void Plume	恢复520点生命值，在接下来10秒内增加10点智力（INT）	Amulvaro's Observatory的金宝箱
Great Phoenix Plume	恢复640点生命值，当生命值低于30%时施法时间减少0.5秒	击败英雄难度Soul of the Phoenix获得

英雄难度

每个 BOSS 都有英雄难度供玩家挑战，只要击败 BOSS 一次后回到原地对话即可。比起一般难度，英雄难度下的 BOSS 除了血量及伤害有飞跃性的增长外还会追加全新的招式，玩家的血量和输出没有达到一定程度可以说是不可能击败某几个英雄难度 BOSS 的。击败英雄难度下的 BOSS 除了有大量 Shards 外，还会奖励高强化的装备及 Immortalite Stone（Immortalite Stone 只会获得一次），想要获得白金奖杯需要击败英雄难度下的所有 BOSS。

流程攻略

本作的地图其实并不复杂，岔路较少而且不少重要道具就直接放在了必经之路上，收集难度不高。流程攻略中只会重点提及白金所要求的日志和羽毛，以及那些不易发现的隐藏通道。

从打完第一个 BOSS 到达 Central Sanctuary 开始玩家就可以选择自己前进的方向了，无论先走哪边都不会影响剧情或道具的拾取。总共有上、下、左、右四条路（其中往上的路线需要先购买电梯钥匙），流程攻略中选择的是左→下→右→上的顺序，这条路线不单难度递进较合理，而且还能更早地学习到大量技能。

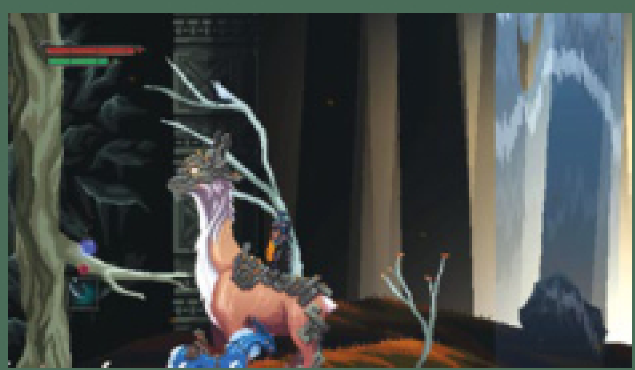
一周目职业选择推荐 Soldier、Noble 以及 Sentinel。尤其是 Sentinel，耐力消耗适中且伤害不俗，被动技能也非常实用。道具推荐选择 Vados Helm，增加初期的容错率。

TIPS：回避时角色是无敌的。

Gaian's Cradle

开场骑马狂奔来到 Gaian's Cradle。在这张地图上会有许多的墓碑，按方向键下可阅读墓碑上的新手提示，对刚接触游戏的玩家有不小的帮助。

见到的第一棵树的树枝上会有个道具，需要先跳到旁边的鹿型怪兽背上再跳上树枝拾取。



向上爬拾取并装备弓箭，将吊桥的铁索射断（持有长武器也可以直接跳起砍断）后骑马上桥继续前进。

瀑布下可见到第一个雕像，雕像右侧有一个所锁住的大门，需要玩家接触三道锁才可进入下个区域。第一个道锁就在门边，解除后沿着新出的踏板向上走可见到 NPC Varel，他会丢给玩家一个 Lucent Plume，同时上方有第二个雕像。

第二个雕像处有两个岔路，但



▲左：第二道锁；上：第二个小BOSS。

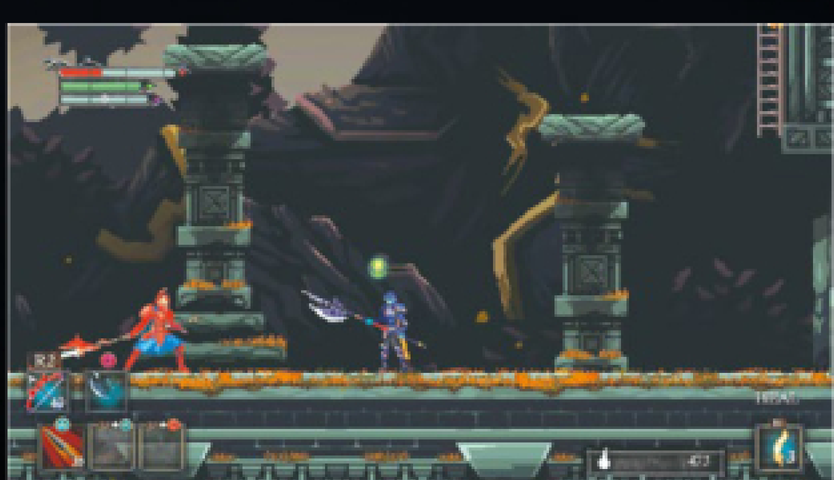
此时先向左走。可从木桩桥中间的洞跳下并利用鹿型怪兽做踏板拾取**第一本日志 Owlking**，日志下方左侧还有一条隐藏通道，内有一个金色骑士及一扇需要 Crest of Gaia 才能打开的大门，每收集一个 Gaian Relic 都可在门内换取一个 Immortalite Stone，总计五个。木桩桥前方有第三个雕像及一个小 BOSS，需要玩家使用技能打破其护盾才能造成实质伤害，击败后解除第二道锁。回到第二个雕像的岔路向上走，穿过火焰桥并击败第二个小 BOSS 后往下跳会有第四个雕像，雕像左侧有**羽毛强化**。

右侧会有一个黑宝箱以及一个向上的楼梯，楼梯上方有**第二本日志 Owlking**。左侧会有 BOSS 战。



▲左：BOSS；右：宝箱及日志Owlking。

BOSS：Ione



BOSS 的招式只有两种，跳跃攻击以及劈砍。BOSS 会一跃上天并瞄准玩家，倒数五秒结束后进行跳跃攻击，玩家只需要在到数至数字 1 时翻滚即可，也可以利用头上的平台抵消攻击。虽然正面劈砍范围较大但抬手明显，可直接盾反轻松解决。打败这个 BOSS 后即没有奖杯也没有英雄难度，所以严格来说只能算是个教学关卡。

打完 BOSS 后可从左侧的墙往上跳，墙上有一个金宝箱内有 Quickened Plume，墙下解除第三道锁，进入下个区域 Rider's Passage 准备挑战第一个真正的 BOSS。BOSS 前的雕像左侧有个缺口可以往下跳，可拾取到**第一本日志 Forgotten Gaian**。

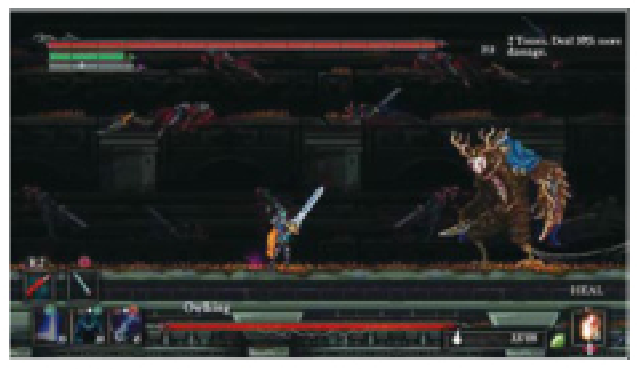
BOSS：Owlking

BOSS 招式总体分两种：近距离劈砍以及远距离放射攻击。

劈砍抬手非常明显，二连劈会随着玩家的位置改变方向，习惯滚至 BOSS 身后的玩家注意不要贪刀。放射攻击的飞弹以及落雷都会从魔法阵中射出，可从魔法阵的位置预测其攻击方向。飞弹攻击的魔法阵会出现在 BOSS 前方，射程直达场边，玩家可以顶盾硬吃或者直接翻滚至魔法阵后方进行规避。落雷的魔法阵会出现在上方并追踪玩家，拉开距离即可。

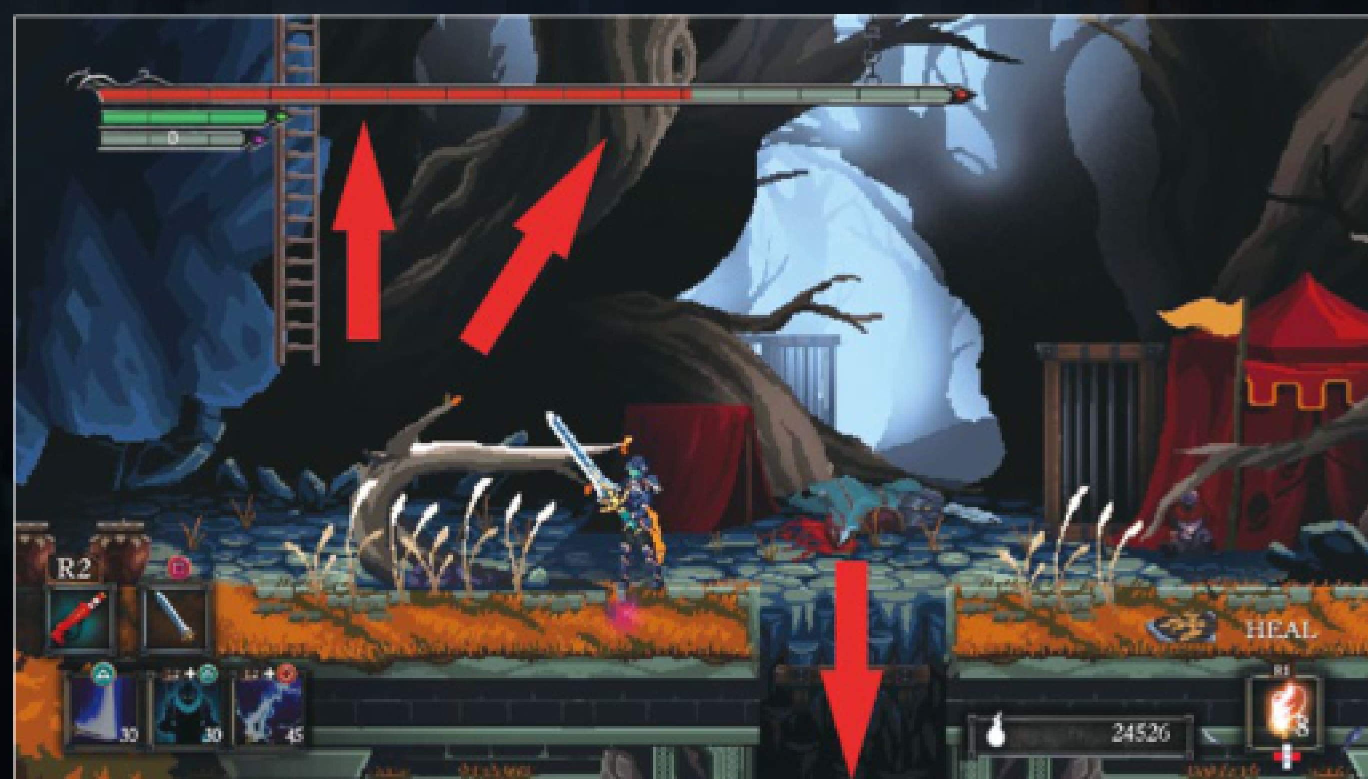
英雄难度

即便是英雄难度下 Owlking 也是最简单的一个，除了大幅增加的攻击力外，在招式上没有值得一提的改动。



打完 BOSS 后来到 Central Sanctuary，路上可捡到技能书一本，与上层的 Sigur 对话两次可得到 Hastenen Plume。

在 Central Sanctuary 爬到第二层后向左走，在两个爆炸箭弓箭手前能见到有一个向下的缺口，内有**第一本日志 Phoenix**。爬上左侧楼梯，往右走有**第二本日志 Phoenix**，往左走则是羽毛 Crystallized Plume 和 BOSS 战 Soul of the Phoenix。



▲下：第一本日志Phoenix；左上：BOSS；右上：第二本日志Phoenix。

BOSS：Soul of the Phoenix

除了 Owlking 之外另一个低难度 BOSS，血量少而且很容易被打出硬直，镰刀的挥砍以及投掷攻击利用翻过可以轻松躲过。BOSS 还会在中间旋转，释放飞行斩击的同时把玩家不停地吸向中间。半血下会变成蓝色的强化状态，攻击力上升且旋转时会放出额外的火球。



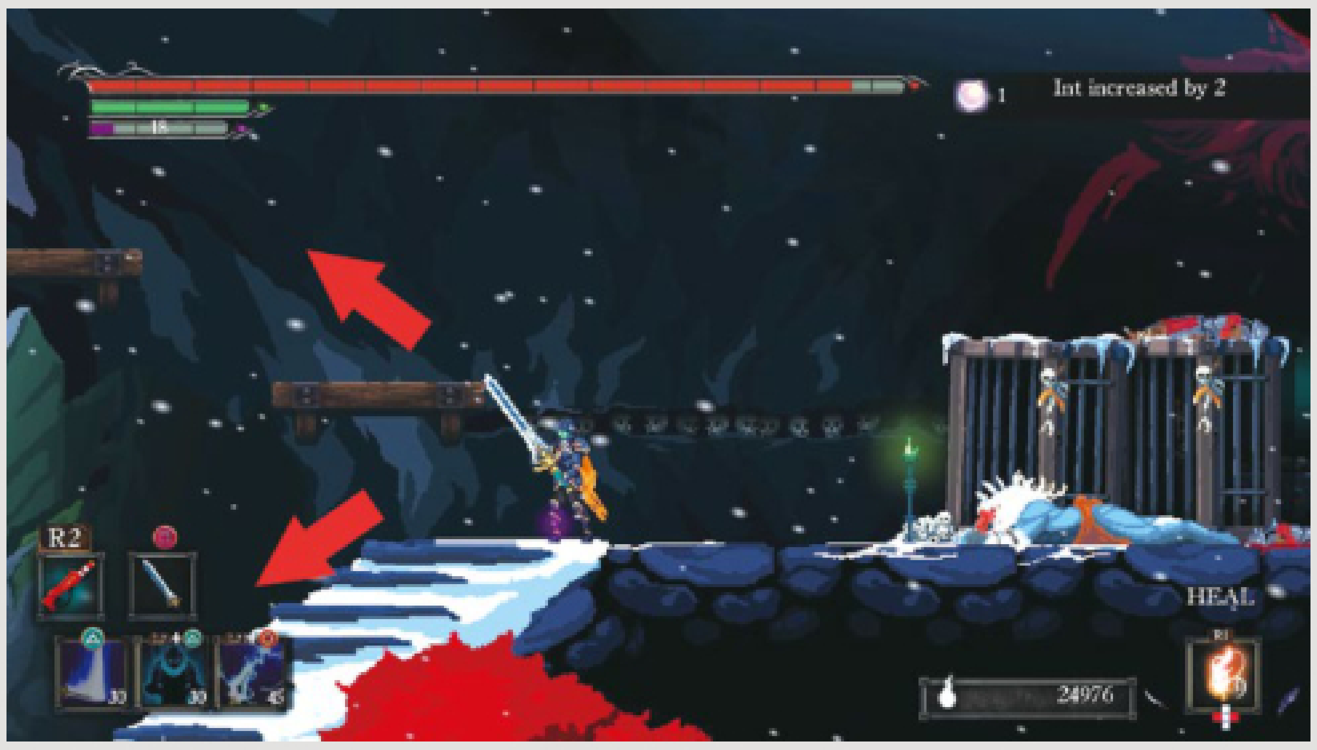
英雄难度

Soul of the Phoenix 是全游戏惟一一个英雄难度不在原地的 BOSS，也是惟一一个在之后的主线剧情中必须面对的英雄难度 BOSS。所以 Soul of the Phoenix 的英雄难度部分攻略将会放在后面的主线流程中。

TIPS：不少BOSS在杀死玩家后第二次乃至第三次见面仍会有新对话，对剧情感兴趣的玩家注意不要在第一次见面就把BOSS击败了。

Obsidian Vale

打败 Soul of the Phoenix 后继续向左走可见到 Obsidian Vale 的第一个雕像。Obsidian Vale 的小怪与之前的不同，以持有锤子的小怪为首大多拥有着高血量高伤害的特点，但与之相对的抬手却非常明显，只要不左右乱动的话是不会轻易被打中的。此外战斗时注意脚下随时会冒起的针刺陷阱，万一踩到除了会掉血外还会有一个不小的硬直，一旁的小怪接上伤害就会被直接送走。继续向左走能见到第二个雕像，虽然一路上可以看到上层还有东西，但从这张图是上不去的，需要从其他地方绕。



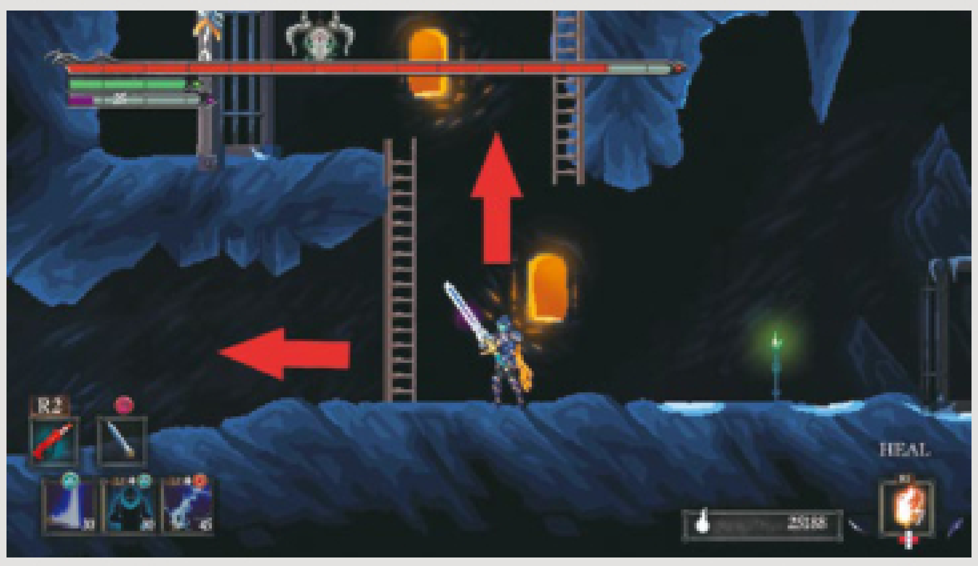
▲左上：黑宝箱；左下：第二个雕像。

TIPS

Obsidian Vale 的第一个雕像至第二个雕像中间这段路是早期刷级的好地方，除了能获得大量的 Shards 外各种装备的掉率也非常可观，分解后可得到前期紧缺的 Soul Stone。

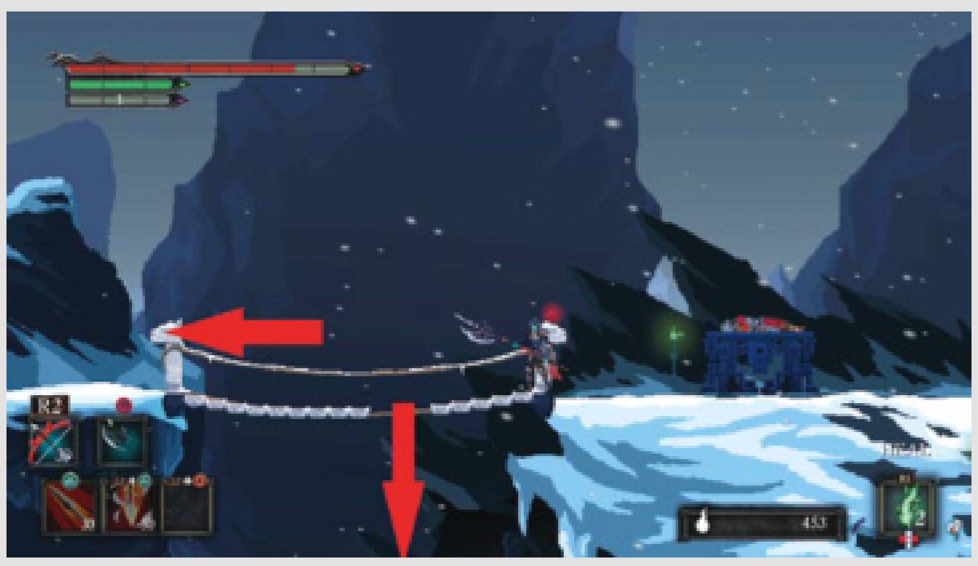
第二个雕像左侧会有一整排针刺陷阱，其中间有个向下的缺口内有**第一本日志 Tundra Lord Kaern**。再往前走可以看到笼子里困着两个 NPC Nymeria 和 Grimgaud，需要玩家去寻找钥匙（这张地图包括这两个笼子在内所有笼子都是一把钥匙）解救他们。

到达下图位置，往左走会到达另一张地图打 BOSS Forgotten Gaian，这里推荐往上走先解决本张地图。往上走有左右两条路，左侧有**羽毛强化**，右侧可以吹响号角放下通往 BOSS 的路。路上会见到不少的笼子但都打不开，还有一个金宝箱打开可获得 Immortalite Stone。



▲左：BOSS；上：通往号角。

爬上吹响号角放下的梯子，见到的第一个吊桥中间有个向下的缺口，下有**第二本日志 Tundra Lord Kaern**。向左走有 BOSS Tundra Lord Kaern，战斗前记得把复活点放在第一个雕像旁，死亡后走回来能近点儿。



▲左：BOSS；下：第二本书籍籍Tundra Lord Kaern。

BOSS：Tundra Lord Kaern

本次 BOSS 战的场地比较特别，在一个会左右摇摆的跷跷板样的平台上战斗，需要玩家平衡左右的重量以避免平台被破坏。玩家、BOSS 以及 BOSS 召唤的冰块都会被计算重量，一旦整个平台往左侧倾斜，则需要玩家马上跑到平台最右侧保持平衡，反之亦然。本战主要难度都集中在这个平台上，BOSS 本身亦不难，注意躲闪其冰柱攻击和及时破坏掉场地上的冰块即可。

英雄难度



英雄难度下平台将更容易失衡，比起输出 BOSS 如何快速处理冰块成为了一大难点。冰块落下前玩家就要开始调整自己的位置了，若冰块准备落在左边就用自己的重量让平台提前向右倾斜，以此来争取更多的时间。BOSS 在场时还会在平台左右各召唤一个会自己掉血的炸弹，血量归零则会爆炸，因为炸弹不计算重量所以推荐不打炸弹让它自己滚下平台。

打完 Kaern 后往左走可以救助 NPC Zuma 和捡到笼子的钥匙，拿了钥匙后下去把笼子里的道具都拿上以及解救笼子中的两个 NPC，回头 Zuma、Nymeria 和 Grimgaud 会出现在 Central Sanctuary 中供玩家学习技能。而 Zuma 除了可以教导技能外还可以给玩家强化及分解装备，对接下来的战斗大有裨益。

回到下图的岔路口往左走，经过蜗牛 NPC Alistair 并打开他身后的门即可来到下图的位置，可以直接看到**第二本日志 Forgotten Gaian**。从前方的梯子爬上去后既是 BOSS Forgotten Gaian。



▲左：BOSS；下：雕像。圈：第二本日志Forgotten Gaian。

BOSS：Forgotten Gaian

本战其实是 Forgotten Gaian 与 Ione 的双 BOSS 战，难点在他们两个的“混合双打”。第一阶段需要攻击巨人的右脚逼迫 Ione 下地，巨人的右脚脚尖处是安全区，可以较安全的回避巨人的砸击和踢击。第二阶段 Ione 下来后其招式和第一次见面时无异，只是需要额外注意下巨人的攻击。地图最左侧有一个缺口，巨人几乎所有的招式都无法攻击到这里，玩家可以把 Ione 拉到此处单挑。重复两次后打空 Ione 血槽，Ione 会躲回巨人的肩上，这时只要再击破一次巨人的右脚即可结束本场战斗。

当然也有另一种打法，就是沿着巨人右手爬上去与 Ione 单挑。爬到一定高度后巨人会放平右手且不会插手与 Ione 的战斗，Ione 也不会再跳走。

战斗结束后 Ione 会来到 Central Sanctuary，玩家可在她那学习长枪和戟类技能。

英雄难度

英雄难度下没有特别的变动，只是每过一定时间会从场地左方的缺口出现一批小怪。推荐直接爬到巨人身上和 Ione 单挑，可以直接无视巨人和大部分小怪的攻击。

TIPS： 在习得天赋Unlimited Energy后，只要有技能还在冷却中玩家就可以无消耗地使用能量。推荐枪械The Swarm搭配上长CD的技能Fortitude，玩家可以不需要瞄准地连射90秒，安全高效。



至此第一条从 Central Sanctuary 向左的路线就全部探索完毕了，接下来重回 Central Sanctuary 开始向下的路线。从 Central Sanctuary 往右走拉开向下的门后往下跳，下落的过程中会看到左侧有个缺口，进入缺口走到底有**第一本日志 Bulwark**。站在缺口的入口处也可以看到右方有**第二本日志 Bulwark**，可从上方爬过去拿。



▲左：第一本日志Bulwark；圈：第二本日志Bulwark。

来到底部往左走，爬上梯子经过一群喷毒小怪后可以打开回 Central Sanctuary 的捷径。进入向下的缺口则可以来到下一张地图 Darkness Falls。

Darkness Falls

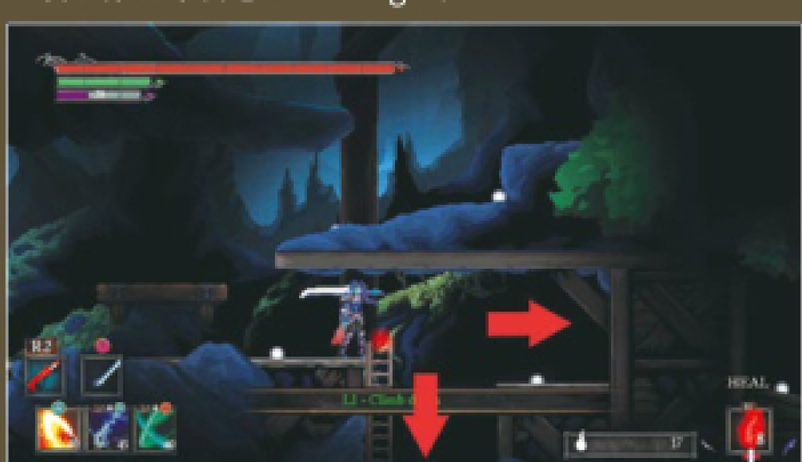
Darkness Falls 笼罩在一片黑暗之中，玩家的可视范围非常小，一个不留意很容易错过隐藏通道。一路上会见到用近战无法给予伤害的幽灵，将 Sun Stone 丢至其脚下即可攻击，用魔法或枪械也可以直接给予其伤害。虽然幽灵在之后的地图还有很多，但 Darkness Falls 中的一旦击杀后便不会再刷新。



▲右：第一本日志Dark Knight。

第一个楼梯右侧就有一个隐藏通道，穿过一排喷毒小怪后可拾取**第一本日志 Dark Knight**。

爬下梯子向右走还能见到一个向下的梯子，但不用着急向下爬，右边有本地图惟一的一个雕像及**第二本日志 Dark Knight**。



▲下：BOSS；右：雕像和第二本日志Dark Knight。

TIPS

在 Central Sanctuary 的 Sigur 处可以购买到法术 The Light of the Phoenix，可以照亮周围 20 秒，在这种黑暗的地图非常方便。

BOSS：Dark Knight

在战斗前要干的一件事：击杀掉 Darkness Falls 的所有幽灵。它们有的潜伏在黑暗之中，没有任何攻击能力，杀掉后也不会掉落东西，但他们在 BOSS Dark Knight 被击杀后会出现并将其复活。

相较前几个 BOSS，Dark Knight 的伤害和血量要来的更高，总体难度自然更上一层楼。但是 BOSS 的挥砍只有刀有伤害判定，持刀的手臂没有，基本没有可以砍到自己胯下的技能。推荐无论是输出或者回血都统一在 BOSS 胯下进行，随意拉开距离反而更容易受伤，关灯后更是如此。除了挥砍外 BOSS 还会召唤一只毒属性的小怪，玩家必须将其尽快击杀。低血量时 BOSS 进入狂暴状态，通体透紫且攻击力大幅度上升。

若之前没有清理掉之前所说的小怪，它们会出现在场地最右侧并不断给 BOSS 加血，玩家需要在第一时间将其全部击杀。击杀所有小怪或血槽全部回满后 BOSS 将会原地复活，复活后的血量依小怪存活时间而定。第二次击杀 BOSS 后战斗结束，得到电梯钥匙 Forbidden Key。可乘坐右侧的电梯回到 Rider's Passage，也可往左侧继续走前往 Garden Tum。

英雄难度

英雄难度下 BOSS 会更为频繁地关灯以及召唤小怪，原则上还是尽量紧贴 BOSS 并迅速击杀小怪。除此之外 BOSS 还会时不时在地上留下一个会慢慢变大的黑洞，黑洞无法被攻击而且大到一定程度后会自爆，范围大且伤害高，在频繁地关灯下玩家很难留意到其准确位置。所以在见到黑洞后必须马上拉开足够的距离以防被秒杀，并在爆炸后利用翻滚重回 BOSS 胯下继续输出。



打败 Dark Knight 后回到 Central Sanctuary，可以在商店花 1100Shards 买到钥匙 Crest of Gaia。这把钥匙有两个用途，一是打开 BOSS Owlking 雕像左上方的门，进入后有 BOSS Cusith。二是打开 Central Sanctuary 顶部电梯，乘坐这个电梯可以来到新地图 Amulvaro's Tower，是除了左、右、下外的第四条向上的路线。但无论是 BOSS Cusith 还是 Amulvaro's Tower 都对玩家有一定的装备要求，现在直接过去未免显得有些吃力，所以此时我们仍然选择向左走进入下一张地图 Garden Tum。

Garden Tum

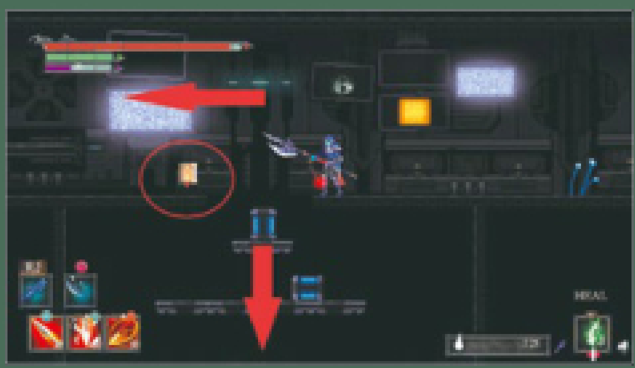
Garden Tum 和 Darkness Falls 一样可视范围非常小，但多了会伏地阴人的小怪和大量的隐藏通道 / 房间，玩家在过图中需要时刻注意周围的环境。

乘坐第一个电梯下来后，往右走会有第一个地图房，打开机关后会出现附近区域的地图，甚至包括隐藏通道和房间，需要玩家牢记这张地图。



▲第一张地图。

第二个雕像旁的电梯下面还有隐藏通道，在电梯向上移动时迅速跳下即可，可拾取 Immortailte Stone。此外一直左走到底会有第二个地图房，路上可以捡到**第一本日志 Bysurge**。第二个雕像向右走到底，在抓住挡板上升的过程中注意右侧墙壁有一个隐藏通道，内有**第二本日志 Bysurge**。




▲圈：第一本日志Bysurge 左：第二个地图房 下：第三个雕像。 ▲第二张地图。

向下跳下落时紧贴右侧墙壁可发现一条小路，可拾取装备 Energy Cloak。跳至底部后，面对左面墙壁起跳还能进入一个隐藏房间，里面可拾取 Immortailte Stone，但是要注意大量的炸弹陷阱。第三个雕像向右走，搭电梯上去到达第三个地图房，同样需要触碰所有绿点来触发机制。地图房右上角有一个隐藏通道，跳下去往左走打开捷径。



▲第三张地图；右上：隐藏通道。

往右走可以看到一个正负极装置，角色站在上方可以分别赋予自己蓝色的正极属性或者红色的负极属性，正极属性对负极小怪会有额外伤害加成，但对同样是正极的小怪则伤害降低且受伤降低，反之亦然。此处推荐选择蓝色的正极，因为所有的浮游炮都是红色，若不能一刀解决会很麻烦。走到最右侧向上爬到顶，左侧是第四个雕像，右侧是 BOSS 战。

BOSS：Bysurge The Lightning Lurker

BOSS 与之前的小怪一样存在着正负极属性，并在战斗中不断切换，但第一次固定为红色的负极属性，不会切换成和当前一样的属性，顺序为红→蓝→红→蓝…以此类推。推荐玩家开场选择蓝色的正极属性，一来可以在较安全的第一阶段提升输出，二来可以在较易受伤的第二阶段提升防御力。

招式上有一招以自身为圆心的放电攻击十分危险，范围十分大近身时几乎不可能翻滚出攻击范围，需要举盾硬吃。此外 BOSS 还会指定玩家进行电击，除了会给予伤害外还会给背后传送带上的小怪充能，一旦完全充能便会有各式各样的小怪出现。为防止小怪的妨碍，玩家需要在被电击时不断调整自己的位置，只要不填满充能条小怪是不会复活的。

英雄难度



虽然招式没有本质上的区别，总体打法与普通模式无异，但英雄难度下 BOSS 超大幅度上升的血量加上正负极系统提供的减伤，一周目即便提升到等级上限（150 级）输出也不够。推荐装备武器 The Swarm，把第二阶段后的弹幕能打掉的尽量都打掉，以减少出错的概率。

Journey's End

击败 BOSS 后继续向右前进来到下一张地图 Journey's End。

第二个雕像向上走，打开到 Rider's Passage 的捷径。

走到底层向左，踏过一条走过即碎的木头路拾取钥匙 Ivory Key，回头打开之前锁住的铁门继续前进。

第二个雕像右侧上数第二个铁门，打开后里面有**第一本日志 Eldritch Council**。继续往前走会有一个会旋转的轮盘，抓住轮盘转到另一边后能看到一个 NPC Ash 及金色宝箱。玩家可在 Ash 处学习法术或升级 / 分解武器。风车下方会有一个金色骑士及羽毛 Flare Plume，金色骑士只要举盾他会自己跳下悬崖。



上数第一个铁门入内会有一排雕像，无一例外都是假的，推荐玩家不要在雕像前休息而是直接攻击，否则会吃下大量伤害，木桥对面的缺口下有**第二本日志 Eldritch Council**。但径直向右走爬下楼梯后单独的一个雕像则是真的，真雕像的下方走会见到个假雕像（二周目后这两个真假雕像位置会对换），其左侧有一个往下的缺口，跳下去就是 BOSS 战。



■一周目真雕像。

TIPS

Journey's End 大部分怪物的弱点为魔法攻击，可以活用法术或者枪械。

BOSS：Eldritch Inquisitor

BOSS 总共分两个阶段，第一个阶段会一直待在上层，玩家无法用近战攻击伤害到他。同时不断地往血池里加血，一旦 Blood Rising 加到 100%血池会漫上整个场地，站在其中会不断掉血。场地上会存在 4 个红水晶。每打掉一个红水晶都会召唤一个小怪，同时重置血池的填充进度。将四个水晶全部消灭后进入第二阶段，BOSS 会来到下层亲自与玩家对决，此时便可以用近战攻击到他了。玩家也可以选择在第一阶段直接用远程武器攻击在上层的 BOSS，BOSS 血量降到一半以下便会下来并进入第二阶段。

第二阶段不会再计算 Blood Rising。BOSS 本体非常弱，只会弹幕攻击且血量很少，玩家只需火力全开便可轻松解决。

TIPS

每次被 Eldritch Inquisitor 杀死都可以获得一个 Panacea。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS：不要把Contagion状态带回Central Sanctuary，部分NPC会被传染从而死亡。此外NPC Bast会随着时间进展杀害其他NPC。

英雄难度



虽然在第一阶段直接射击 BOSS 的方式仍然有效，但碍于小怪的攻击以及 Blood Rising 的高速上升只能老实打掉四个红水晶。总的来说，输出越高本战越简单，开场后直接打掉第一个红水晶，火力全开以最快速度解决小怪。若处理完小怪 Blood Rising 的进度仍然有余，可利用这段时间射击上层的 BOSS 减少第二阶段压力，等到 90% 以上进度后再打掉下一个红水晶。第二阶段充斥着大量的弹幕攻击，是检验玩家基本功的时候了。推荐在 BOSS 下来前把所有留在场上的小怪清理干净，以免在躲避弹幕时被偷袭。

击败后获得 Void Helm+8 以及三个 Immortalite Stone。

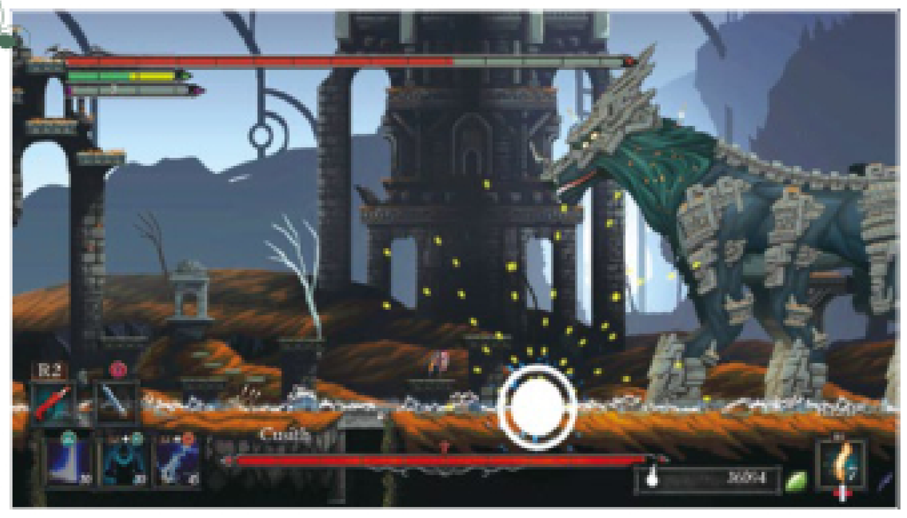
至此从 Central Sanctuary 向下的路线就到此结束了，回到 Central Sanctuary 购买 Crest of Gaia 前去挑战 BOSS Cusith 吧。

BOSS：Cusith

Cusith 虽然体型够大，但招式并不多。一是往地上吐雷球，掉落在地上的雷球会让整个地面都布满雷电，玩家只要呆在地上就会大幅度的扣血，需要站在高出地面的平台上进行规避，BOSS 血量见底时掉落在地的雷球还有溅射效果需要举盾硬吃。二是践踏，践踏除了会对脚下造成伤害外还会发出一道向前的冲击波，玩家可以站在后脚处近距离输出。因为平台的数量有限，全部被破坏即宣告游戏结束，所以可以看作是要求玩家在规定时间内必须击杀 BOSS。BOSS 的血量偏多，非常考验玩家的输出能力。

推荐在战斗前准备弓箭或枪械类武器，这样在远距离的平台上也可以持续攻击，减少时间上的压力。

英雄难度



英雄难度下 BOSS 的招式没有太大变化，依旧是雷球 + 践踏的组合，吐出的每一发雷球都会伴随大范围的溅射效果，推荐玩家往左撤与雷球的落点拉开距离以免吃到过多的伤害。因为 BOSS 血量得到了大幅提升，所以推荐玩家在攻略时尽可能地提高等级、加强输出装备，并准备一个性能 A 或更高的盾牌来硬吃部分躲不掉的溅射伤害。

只要能打败 Cusith 代表玩家目前的装备已经到达一定水平，足以面对后面的高难度 BOSS 了。接下来从 Central Sanctuary 径直向右走，触发与 Varel 的剧情后进入 BOSS 战。

BOSS：The Bulwark of Aldwynn

该 BOSS 可以说是标准的花式多伤害低类型，吃到某一个或两个技能并不会被秒，但需要对每个招式都进行相应的处理。近身的突刺、三连砍以及蓄力斩只需要在抬手时翻滚至背后即可，只有三连砍的前两段可以砍到稍微靠后的地方。虽不难躲但需要玩家高度自控切莫贪刀，否则很容易瞬间吃下大量伤害。整场战斗 BOSS 会召唤三次蓝色的灵魂，限时内未击破则会爆炸，相当于一个 DPS 检测阶段。召唤出的三个雷球虽然可以打掉，但马上又会被 BOSS 重新召唤，玩家可以选择打掉其中两个留一个。落雷会在地上留下一排爆弹，只要玩家不触碰就不会爆炸，但只要不炸就会一直留在场上，若玩家对血量把控比较有自信可以主动把炸弹撞掉。另外在躲避 BOSS 攻击时也别忘了及时清掉地图两侧刷新的四个杂兵，推荐等杂兵走到中间后用技能一口气解决。

击败 BOSS 后获得 Bulwark's Shield 和一个开门用的印记。

英雄难度



只要到了第二阶段后 BOSS 就会不停地用落雷，并在场上留下非常密集的炸弹，玩家只能依靠不停地跳跃进行移动。因为使用技能时角色多少会往前 / 后移动进而碰到炸弹，所以推荐全程都不使用技能，只靠在 BOSS 周围左右跳跃劈砍（只砍一刀）进行输出。躲避的过程中注意务必不要走到场边，一旦被爆弹和 BOSS 夹击后果不堪设想，小怪等他自己走到中间再处理。

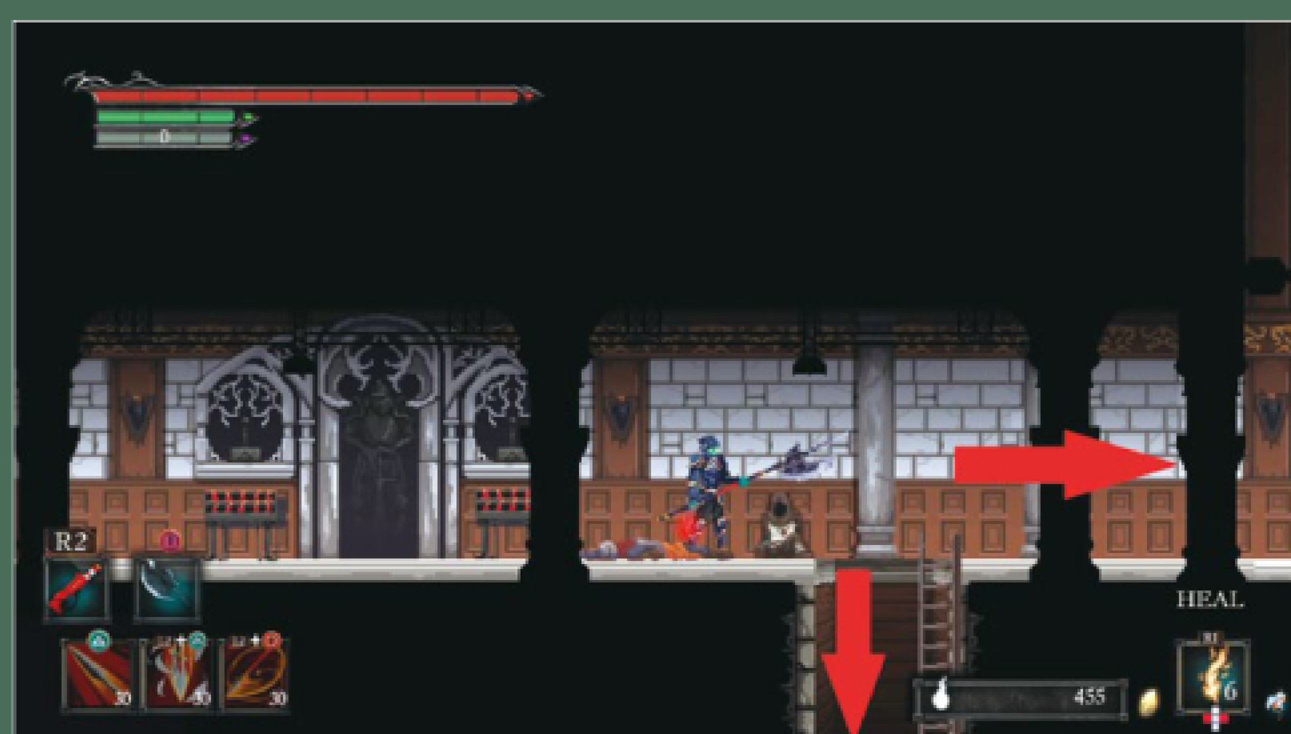
Aldwynn

击败 Bulwark 后往右走既是 Aldwynn 的第一个雕像。爬上梯子在经过城墙时，狙击手 Origa 会不断地尝试狙击玩家，活用突出的城墙挡住她瞄准的射线，跑过城墙后能见到一个金宝箱。跳下来后往左走可打开捷径的大门，往右走可到下图中的岔路。下有**第一本日志 Origa** 上有第二个雕像，攻击时注意不要引爆雕像旁的红色炸药桶，以免雕像被破坏。



▲下：第一本日志Origa；上：雕像。

第二个雕像向右走会看到一个小门，进门后的房间内上方有**第二本日志 Origa**，房间内出来后前方还会有一个房间，进去可拾取关键道具 Church Basement Key。之后用 Church Basement Key 打开隐藏门可见到第三个雕像，雕像旁有**羽毛强化**。触发剧情对话后进入 BOSS 战。



▲下：第三个雕像；右：BOSS。

BOSS：Origa

本战重点在于 BOSS 的红外线狙击枪，准备射击时瞄准的射线会从黄色变为红色，抓准其射击的那一刻翻滚以躲避攻击。狙击枪共有四发子弹，在 BOSS 血量槽下可以看见当前的子弹剩余量。

TIPS：在Rider's Passage向右走到底能看到一片雪原和一个巨人，沿着巨人外的台阶爬到顶，与NPC对话可得到一点天赋点以及一个Immortailte Stone。

BOSS 的近身攻击只有一招左右挥砍，拉开距离即可。悬挂射击只需要左右不停地移动就不会被射中，玩家甚至不需要翻滚。在被削减到一定血量后 BOSS 会跳到地图外对玩家进行狙击，被狙击时玩家需要躲在石碑后面进行规避，注意要用石碑准确地挡住射线。BOSS 血量不多而且很容易被打断动作，对自己输出有自信的玩家可以直接换血。

英雄难度

推荐在战斗前把周围的杂草全部砍掉，以免 BOSS 躲在其中不方便寻找。子弹数量由四发增至六发，而且其中一发为红色的特殊子弹，射击时将附带额外的爆炸效果，BOSS 在地上射击时看准时机进行空中冲刺能有效规避伤害。不过子弹数量增加后最大的麻烦是石碑不够用了，玩家必须学会用后跳的无敌时间回避 BOSS 的场外狙击。



TIPS

玩家在被 Origa 杀死的前两次会被关入监狱，需要使用道具 Suicide Blade 自杀逃脱（当然羽毛会在监狱里捡不到，只能在雕像处赎回）。

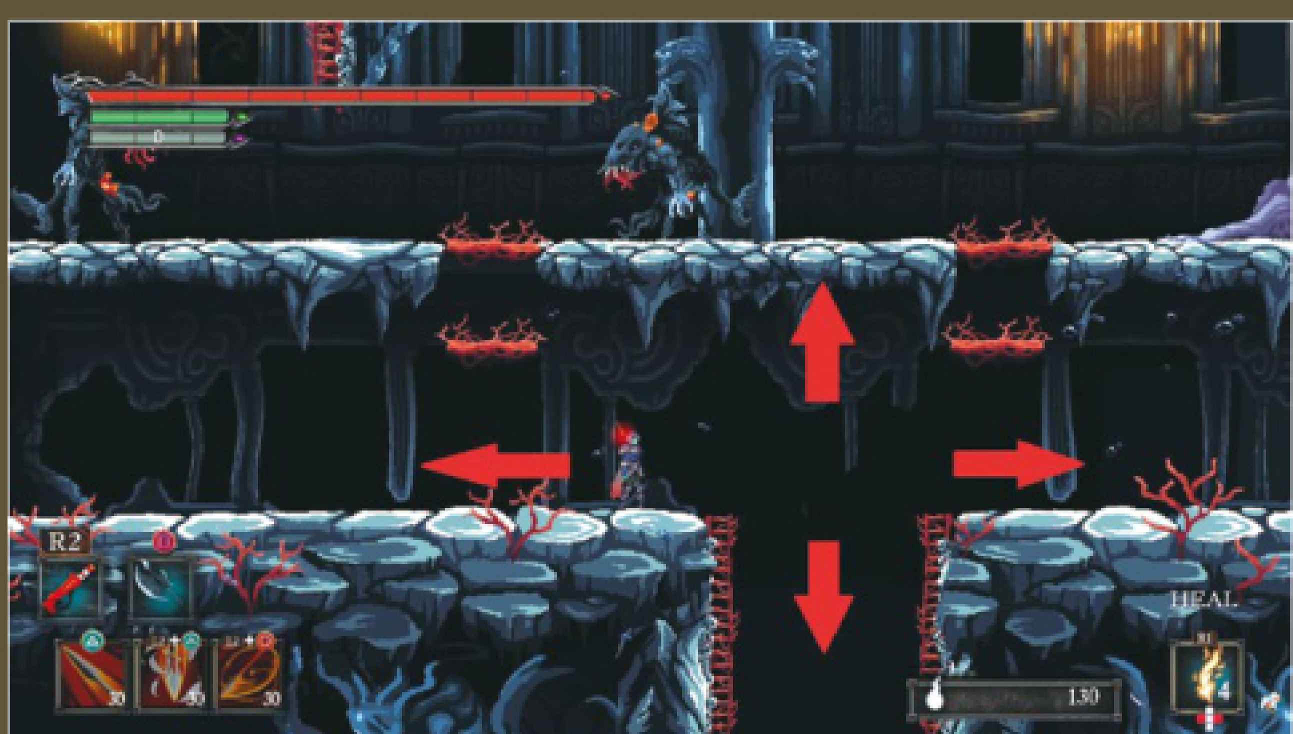
Y'lnoth: The Corpse City

击败 Origa 来到 Immortal Citadel 触发剧情后沿 Rider's Passage 前进。中间有个正常需要骑马才能跳过的大缺口，下面有**羽毛强化**。触发与 Endless 的剧情战，强制战败后进入 Y'lnoth。

到达电梯处，从一个手状平台的左侧跳到另一侧可拾取 Immortalite Stone。同样的往右跳可以拾取另一个 Immortalite Stone。

在 Y'lnoth 第一个雕像旁有幻影墙，攻击后出现隐藏通道，之后的地图左右两侧墙壁仍有大量幻影墙，推荐每个墙壁都攻击一下，尤其是发现前方本该有路却没有了的时候。往右走会看到一个红色的梯子，梯子上有羽毛 Dark Crystal Plume。但先不用着急上去，这里右侧还有幻影墙内有一个假雕像和 Immortalite Stone。

来到下图中的位置，左侧是 BOSS 战，右侧有雕像和黑宝箱。但重点是上方，除了可拾取到装备道具外，还是效率很高的刷 Shards 地点，与雕像也很近。



▲左：BOSS；右：雕像和黑宝箱；上：推荐的刷Shards地点。

TIPS

BOSS 战结束后玩家将被强制离开 Y'lnoth。因为本周目将无法再返回，所以推荐拿完本地图所有的装备和道具再走。

BOSS：Thalamus

一个不需要玩家攻击 BOSS 的战斗，只需要不停地躲闪攻击以及清理小怪即可，推荐带上所有能提升体力的装备提高容错率。

当玩家被传送到其他地图时，需要按方向键下触碰地上自己的幻影或者问题答案回到原地，若选择与负面情绪有关（自私、自卑、贪婪等）的答案则会扣血，但一样可以出去。

躲闪一定次数后战斗自动结束并传送回之前与 Endless 对战的地方。

英雄难度

本 BOSS 没有英雄难度。

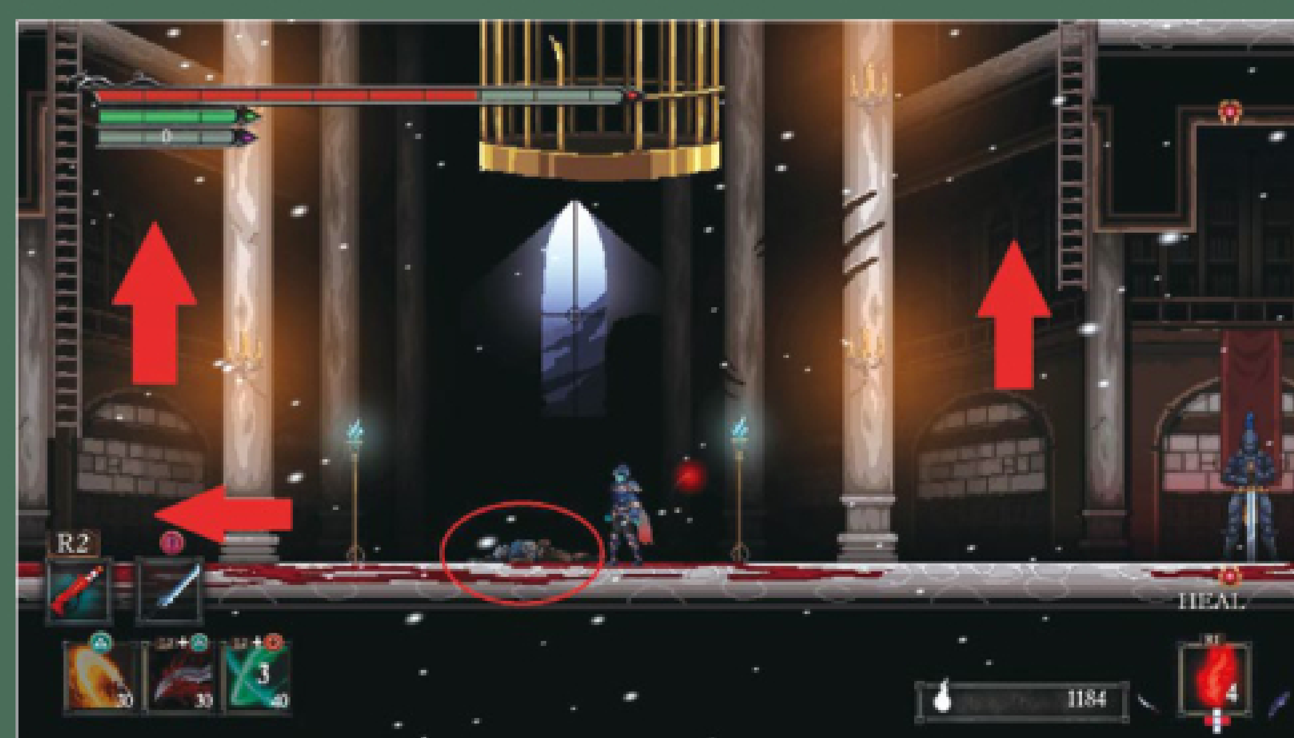


回到与 Endless 对战的地方可以看到右侧有个大门，需要击败三个 BOSS 获得他们手上的印记后才能打开。三个 BOSS 分别为 The Bulwark of Aldwynn、Eldritch Inquisitor 和 Galaxy Mage Amulvaro，现在我们已经获得了前两个只差最后一个。回到 Central Sanctuary 利用最上层电梯前往 Amulvaro's Tower。

Amulvaro's Tower

第一个雕像开始走到建筑物中间可以看到两个向上的楼梯，以及中间有一个尸体。尸体会跳出一个小虫，若不及时消灭会寄生在角色身上并不断扣血，需要打开背包将其丢出（Drop）。

往左走会看到一个向下的楼梯，走到底会直接看到有一面幻影墙，正对会出现但背对会直接消失。直接面向墙走过去或者对墙攻击都是没有用的，需要先贴身背对墙壁，然后直接向后翻滚即可，里面有一个可打开本地图最上层大门的开关。



▲左：开关；左上：羽毛强化；右上：捷径；圆：尸体。

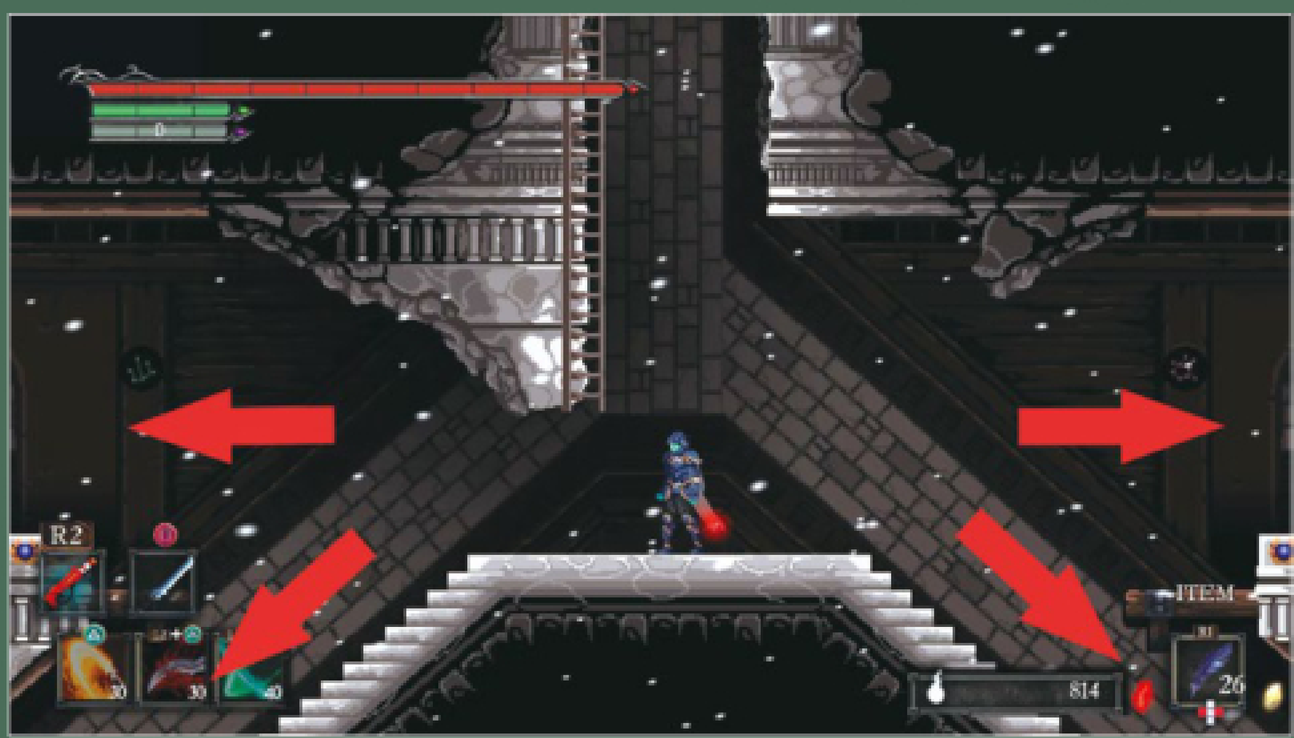
左边楼梯上去走到底就可以看到**第一个日志 Amulvaro**，同时上方有一个**羽毛强化**。向上走可以绕到中间的笼子上方，打开金宝箱获得羽毛 Void Plume。继续向右走会看到几个一碰就消失的假宝箱，不用理睬，走到最右侧会看到一个向上一个向下的爬梯。向下经过两个喷火器后会有**第二本日志 Amulvaro**、一个会左右移动的真宝箱以及回到第一层的捷径，向上则是进入下一张地图。

第二张地图比较有意思，需要四个宝珠来打开通往 BOSS 的大门，而四个宝珠由四个怪物所持有，每击杀一个怪物获得一个宝珠。而携带在身上的宝珠会给予玩家不同的负面效果，宝珠的效果及位置如下表：

宝珠颜色	宝珠效果	宝珠位置
蓝	最大生命值上限减少30%	左上
绿	每次使用会消耗两个羽毛	左下
黑	若当前没有技能在冷却中则持续扣血	右上
红	翻滚将会消耗所有的耐力	右下

推荐的顺序是左上→右下→左下→右上，这样可以相对轻松些。玩家每次死亡都要从头收集四个宝珠，集齐后直接前往大门处即可，打开后与 NPC 对话进入 BOSS 战。

▼左上：蓝；左下：绿；右上：黑；右下：红。



BOSS：Galaxy Mage Amulvaro

明明叫魔术师（Mage），但本 BOSS 大部分威胁都来自于其近身的光剑攻击，需要玩家看准时机及时翻滚。尤其是连续挥砍非常危险，但自信的玩家可以在 BOSS 面前背对连续后跳（不碰右摇杆按下〇键），可更安全且更快速的进入反击，缺点是一旦失误就很容易被秒。第二阶段场地上会出现数个蓝球，玩家必须快速将其消灭。随后还会在上下左右召唤四个分身并互相连线，玩家只要碰线就会受到伤害，可以走到场边规避或直接翻滚过线。BOSS 虽然伤害高但本身的血量并不多，冷静处理技能并找准机会直接 RUSH 吧。

值得一提的是本场战斗的地面高度是可以自由升降的，玩家跳起地面也会随之升高，按方向键下 +✕ 地面也会随之下降，可以利用这点逃离某些技能的攻击范围。击败该 BOSS 后得到第三个开门的印记。

英雄难度

英雄难度下会在转阶段时放出黑、红、绿、白四个球。若未能在规定时间内摧毁，红色的会出现一道停留在场上的伤害墙、绿色的会出现一只血量非常多的小怪、白色的会分裂出一大批雷球，但黑色的比较特别，摧毁后能获得 100％伤害加成，推荐顺序是绿→红→白→黑。



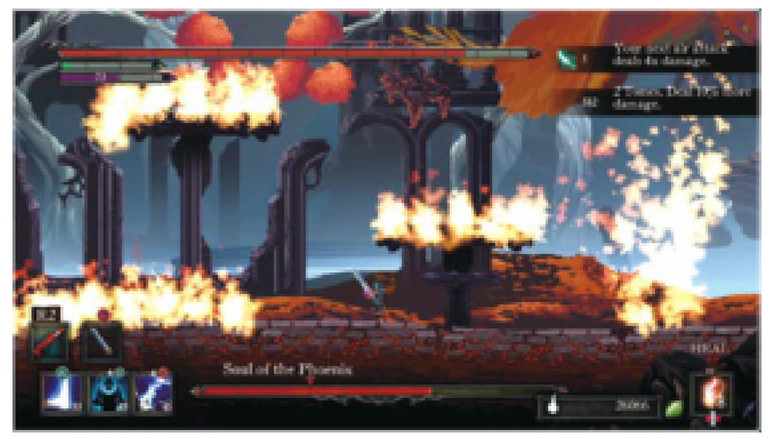
Caer Siorai Continued

至此我们已经凑齐了三个开门的印记，进门即可来到最后一张地图 Caer Siorai Continued。

一向右走经过一个鲨鱼怪和金色骑士后可看见第一个雕像，在这整顿一下准备迎接下一个 BOSS 战。

BOSS：Soul of the Phoenix

英雄难度



本战是主线流程中惟一一个必须要打的英雄难度 BOSS，但总体难度并不高。

全场战斗都会有一个火鸟在天上喷火，火焰会在场上停留一段时间，听到叫声后躲在头顶的平台下即可。时不时还会有羽毛掉落在地上，一旦 BOSS 捡到羽毛便会回血，所以玩家需要抢在她之前将其捡起（玩家捡起后羽毛使用次数 +1）。BOSS 降至半血后进入蓝色的强化状态，注意被吸引的同时来自上方的喷火攻击。吸引结束后还会出现一个红色的分身，将其迅速解决。

击败后得到 Great Phoenix Plume。



击败 BOSS 后通往上层的楼梯会自动落下，爬上去可见到最后一个**羽毛强化**，至此应该已经集齐所有的羽毛都已强化该跳奖杯了。一路向上爬来到下图处，往下跳能看到不少平台上都有道具，但需要多次尝试才能成功。上去会有左右两条岔路，左侧有两个金色骑士及一个巨人（杀死后不会再出现），右侧与 Ione 和 Varel 对决后将迎来最终 BOSS 战。

▲左下/右下：道具；左：电梯；右：BOSS。

BOSS：Endless

应该说不愧是最终 BOSS，Endless 前后共有五个阶段，无论是普通难度还是英雄难度强度都非常高。普通难度下第一阶段只会在初次见面时打一遍，死亡后再次挑战则直接从第二阶段开始。BOSS 的机动性非常强，推荐直接举盾防御并舍弃翻滚，其中 BOSS 站在地上劈砍时抬手明显，不妨直接弹返。

第二阶段结束后 BOSS 会出现三个分身，从左到右分别为 Endless Sadness、Endless Fear、Endless Rage，分别对应不同的战斗阶段及剧情，需要玩家上前与之对话才会触发接下来的战斗。三个分身会在第二阶段的基础上加入三种不同的机制，玩家要在 BOSS 暴风骤雨般的攻击下一一应对。此外不与分身对话并没有惩罚，玩家可以补满血并等所有技能冷却完毕再开始接下来的战斗。

Endless Sadness：BOSS 会不停地释放闪电，对玩家的走位有很严格的要求。推荐玩家在此阶段与之前一样舍弃翻滚，站在闪电的安全区域中举盾直接防御。注意 BOSS 与闪电的联携攻击。

Endless Fear：BOSS 会在场上召唤黑球，充能完毕后（血槽下方还会有一个黄色的充能槽）一旦玩家靠近便会使出放电攻击。推荐优先摧毁黑球，或索性躲在场边与 BOSS 战斗。

Endless Rage：BOSS 会释放一阵陨石，陨石不仅同时从两边出现而且数量非常多。推荐玩家与 BOSS 重合站位，陨石会被 BOSS 挡掉。也可以站在外面直接将陨石全部打下来，推荐装备 The Swarm。

将三个分身全部击败后获得 BOSS 战胜利。

英雄难度

英雄难度下 Endless 有着实打实的五个不同的阶段。与普通模式一样，第一阶段使用的都是最基础的招式，三个分身则是在这之上加入新机制，推荐击杀顺序是 Fear → Rage → Sadness。这个阶段在招式方面照搬普通难度的打法即可，但除此之外有一个全新的机制 Cures 将会贯穿整个 BOSS 战。

BOSS 血条下方会有一个 Cures 的倒计时，倒计时结束后会再给予玩家一个减益效果（在屏幕右上方可以看到），根据阶段的不同 Curse 倒计时的时间和减益效果都不同，第一阶段 Curse 倒计时为 15 秒，效果为“10 秒内没有防御过 BOSS 的攻击则受到 1000 点伤害”。

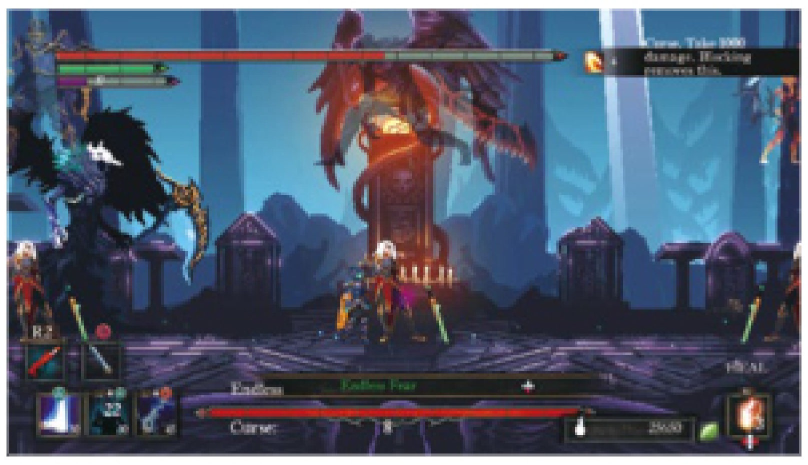
英雄难度下虽然同样不对话就不会开始战斗，但 Curse 却会继续计时，玩家要把握好休整的时间。

Endless Sadness：Curse 效果为“10 秒内若出现耐力槽全空则受到 1000 点伤害”，BOSS 在雷击的同时还会不停吹飞玩家，无论是攻击还是防御都要时刻注意自己的耐力槽。

Endless Fear：Curse 效果为“在这个阶段降低 70% 的攻击力”，除非能在 30 秒内结束战斗否则本阶段都是要在这个效果下战斗。场上的黑球血量非常多，在降低攻击力的情况下基本不可能靠自己的伤害摧毁黑球，通过盾反将其摧毁。

Endless Rage：Curse 效果为“10 秒后再角色所在位置放下一个炸弹”，推荐把炸弹统一放在场边以便走位。陨石攻击时照旧与 BOSS 重合，规避伤害的同时不停地输出。本阶段结束后炸弹仍然会停留在场上，举盾直接撞掉吧。

第五阶段是最后也是最强的阶段，BOSS 会同时使用前面四个阶段的所有招式，所幸这个阶段没有 Curse。高速劈砍、闪电、黑球（此时没有攻击力下降的效果可以尝试直接摧毁）、陨石各种招式一应俱全，活用之前的经验冷静应对吧。



击败后获得强力装备 Fallen Angel's Thesis。

摧毁 BOSS 身后的黄球后本周目的流程结束，也可以选择转身离去继续探索。

奖杯列表

奖杯名称	杯种	说明
Glory of the Immortal Slayer	白金	获得该奖杯外所有奖杯
A king only in name...	铜杯	击败Owlking
In glorious radiance...	铜杯	击败Soul of the Phoenix
Where the wind howls...	铜杯	击败Tundra Lord Kaern
The Herald of the Storm	铜杯	击败Bulwark
The Ghost of Aldwynn	铜杯	击败Origa
The bigger they are...	铜杯	击败Forgotten Gaian
An appetite for blood...	铜杯	击败Dark Knight
Of sound mind and body	铜杯	击败Bysurge
A new hope...	铜杯	逃离Thalamus
Thou wilt kneel...	铜杯	击败Eldritch Council
Thunderstruck	铜杯	击败Cusith
Beyond the stars...	铜杯	击败Amulvaro
An endless elegy...	银杯	击败Endless
Dethroned	铜杯	击败英雄难度下的Owlking
Omae wa...	铜杯	进行一次成功的弹返
The Bookkeeper	铜杯	收集所有的BOSS日志
Persistence rewarded...	铜杯	死亡50次
Talented	铜杯	解锁14个天赋
Superior armaments	铜杯	将一个武器或装备升级到+10
To ash and dust...	银杯	击败英雄难度下的Soul of the Phoenix
Lord of the Vale	银杯	击败英雄难度下的Tundra Lord Kaern
A worthy challenge...	银杯	击败英雄难度下的Bulwark
A friendly duel...	银杯	击败英雄难度下的Origa
Gaian slayer	银杯	击败英雄难度下的Forgotten Gaian
Darkness falls...	银杯	击败英雄难度下的Dark Knight
A relic of the past...	银杯	击败英雄难度下的Bysurge
Who is the real monster?	银杯	击败英雄难度下的Cusith
Chosen of Death	银杯	击败英雄难度下的所有BOSS
Harvester	银杯	升级七次羽毛
Martial prowess	银杯	只用踢击击败Owlking
Judge, jury, executioner	金杯	击败英雄难度下的Eldritch Council
When the stars align...	金杯	击败英雄难度下的Amulvaro
Everlasting torment...	金杯	击败英雄难度下的Endless
The Perfect Run	金杯	在开始游戏后的四小时内击败最终BOSS，途中不能退出游戏或者升级

奖杯重难点说明

因为 BUG 的存在，即便击败了 Endless 也无法获得奖杯“An endless elegy...”，所以本作到截稿日为止无人能获得白金（Steam 平台也无人能获得全成就）。

The Bookkeeper

要求收集齐所有的 BOSS 日志，每个 BOSS 有两本，共 20 本。每一本的位置在之前都有所提及，若看表还是不懂可以回头看下对应地图的流程攻略。

日志名称	所在地图	第一本位置	第二本位置
Owlking	Gaian's Cradle	第二个雕像右侧的木桩桥下	第四个雕像右侧有喷火器阻拦的楼梯上
Bulwark	Central Sanctuary	从营地向右走拉开向下的门，下落的过程中会看到左侧有个缺口，缺口内走到底	缺口的对面
Phoenix	Central Sanctuary	从营地向左走，在两个爆炸箭弓箭手处的缺口下	第一本的正上方，需要从左侧绕一下
Tundra Lord Kaern	Obsidian Vale	第二个雕像左侧针刺陷阱中间的缺口内	爬上吹响号角放下梯子的后，见到的第一个桥中间的缺口下
Forgotten Gaian	Rider's Passage、Obsidian Vale	BOSS Owlking前的雕像的左侧缺口内	Obsidian Vale第二个雕像处一直往左走，打开蜗牛NPC Alistair身后的门即可看到
Dark Knight	Darkness Falls	左上方梯子顶端的右侧	惟一一个雕像的边上
Origa	Aldwynn	第二个雕像下方的岔路内	第二个雕像向右走的第一个房间内
Bysurge	Garden Tum	第二个雕像左走经过桥后即可看到	第二个雕像向右走到底，在抓住挡板上升的过程中注意右侧墙壁有一个隐藏通道
Eldritch Council	Journey's End	进入第二个雕像右方上数第一个铁门，木桥对面的缺口下可见到	第二个雕像右方上数第二个铁门内
Amulvaro	Amulvaro's Tower	爬上中央双楼梯中向左的楼梯，在路的尽头处	有喷火器阻拦的楼梯下

Superior armaments

本作要强化武器花费的材料非常多，尤其是 Immortalite Stone 的数量非常有限。但击败英雄难度下的 Galaxy Mage Amulvaro 会直接得到一把 +9 的武器，把所有的资源用来把它强化至 +10 即可。

Harvester

以下是七个羽毛强化的所在地。

所在地图	具体位置
Central Sanctuary	Sigur处购买
Gaians Cradle	第四个雕像旁
Aldwynn	第三个雕像旁
Obsidian Vale	第二个雕像左侧的梯子
Rider's Passage	在接近右侧尽头的缺口下
Amulvaro's Tower	中央双楼梯中左侧楼梯的尽头
Caer Siorai Continued	第一个雕像右侧的楼梯上

The Perfect Run

简而言之就是在四小时内不升级不退游戏下通关。继承上一周目的通关存档开最低难度的新游戏，不捡道具不打非流程 BOSS 的话时间可以说是绰绰有余，总体而言并不难。但是目前有报错并强制关闭游戏的问题，一旦被强制关闭就破了不能关游戏的戒，自然也就拿不到奖杯。



《如龙 3》剧情不像初代和 2 代那样紧凑，没有接二连三环环相扣的事件，而是花了大量笔墨在亲情描写和人物塑造上，从早前的人气投票中本作的岛袋力也和峯义孝都获得了高排位就可以看出本作在人物塑造上是非常成功的。黑道大佬桐生一马如何在新生活中获得救赎，又是如何为了守护新生活而战斗，这样的故事给人与前两作截然不同的感觉。虽然如龙工作室可能因为开发新作的原因本作没有以“极”的形式重制有点可惜，但是对于从首次中文化的《如龙 0》入坑的玩家来说，本作以及后面《4》《5》中文化复刻是补完这个系列的绝佳机会，当然，由于单纯复刻使得本作还保留了旧作品的“特色”，新玩家可能要适应一下。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 宇宙人　美编 Juxi

PS4	
如龙 3	SEGA
人中之龙 3	动作冒险　中文版
2018 年 8 月 9 日　本地 1 人	无对应周边
售价为 328 港币	

通关时间：10 小时　游戏对应版本：1.01

系统详解

基本操作

按键	作用	
	平时	战斗
△	-	终结重击（重攻击）可蓄力 / 发动热血动作
□	-	快速连段（轻攻击）
○	调查 / 确认	擒拿
×	取消	垫步
R1	-	锁定
R2	-	挑衅
L1	-	防御
L2	视角复位	
R3	切换第一人称视角	
方向键← / ↑ / →	-	切换武器
方向键↓	-	解除武器
左摇杆	角色移动	
右摇杆	调整视角	
OPTIONS	打开主菜单	
触控板	暂停 / 返回标题画面	

攻击与连段

桐生一马的攻击动作主要由□键的快速连段（本文简称“轻攻击”）和△键的终结重击（本文简称“重攻击”构成），其中轻攻击默认 4 段，重攻击可接在不同段数的轻攻击后面派生出不同终结动作。游戏初期重攻击只能接 1 下，但是能力强化了之后可以接 2 段。在没有锁定敌人的状态下，轻攻击的途中可以配合方向键来改变攻击目标，这在被敌人夹击的时候会有一定的帮助。



锁定＆垫步

战斗中长按 R1 键会锁定正面的一个敌人，锁定状态下桐生的攻击会自动跟随着敌人调整方向，好处除了攻击不容易落空之外，还不用担心因为打偏而背对敌人，所以一般单挑的时候都会长按锁定。此外，锁定状态下的垫步能够绕到敌人的侧面或者背后，在《如龙》系列”中这是最基本的回避 + 反击技巧。

© SEGA

防御

防御是战斗中减轻伤害的重要手段，“《如龙》系列”中绝大部分敌人的攻击都不是格斗游戏的连段那样密不透风的，被攻击的时候如果长按防御键，很多时候是能够挡住后续的连段避免受重创的。但是要注意，无论敌我双方，任何角色的防御都只能抵挡正面的攻击，背后遭受的攻击是无法防御的。

有效的破防手段有三种，一种是擒拿（投技），按○键抓住敌人然后摔出去，但是要注意敌人的反击。第二种是前面所说想办法绕到背后攻击，但如何绕到背后是难点。第三种是用武器，钝器的破防效果比拳头要好，刀刃类武器无法直接防御，只有拿着武器才能防。战斗中既要注意这点，也可以反过来利用这点，自备刀剑或者抢夺别人的武器来对付防御牢固的对手。

擒拿

面对经常防御的敌人最简单直接的破防手段就是擒拿，擒拿抓住敌人之后有三种处理方式，分别是用轻攻击打脸（□键），重攻击踢出去，以及过背摔（○键），过背摔能够给周围的敌人造成轻微的伤害。敌人倒地之后也可以进行擒拿，站在头部使用擒拿可以把敌人立起来（较弱的杂兵会因此陷入眩晕状态），而站在脚的那侧使用擒拿则会抓起敌人的脚，此时可以再将其摔一次。

本作的擒拿系统比较吃瘪，因为会反杀的敌人实在太多了，但有时候擒拿又比普通攻击凑效，而且发动热血动作也是最直接的，所以又不能弃之不用。

擒拿抓住不同的杂兵要注意不同的处理方法，过背摔在杂兵混战中能有效地清扫杂兵+防止近身，但是体型中等的敌人要连按○键才能摔，而部分体型大的敌人能反过来把桐生压倒。擒拿+轻攻击起手快，不容易被反，但是要提防其他敌人的偷袭，而且也有可能打两拳就被敌人挣脱。擒拿重攻击伤害高，但是起手不快，可能会被挣脱或者遭到反击。一些小BOSS或者体型大的敌人如果被抓住的瞬间会马上挣脱，这种情况基本不用指望对他们用投技了。



热血动作

系列的特色攻击动作，相当于必杀技。在HP下方的热血量表蓄满一段开始发光，并且满足特定条件之后就能按△键发动，发动之后会出现特殊的攻击演出并给敌人造成巨大的伤害。热血动作的触发条件有很多，比如敌人躺在地上，擒拿抓住敌人后靠近墙壁、汽车、栏杆，手上拿着刀子、单车等可直接发动的道具等等。而且随着能力强化或者天启，桐生还能学会更多的热血动作。部分热血动作加强之后还会出现QTE，按对了可以追加伤害。



超追击的精髓

BOSS战时特殊的处决动作。将BOSS打到血量较低的时候（一般是剩下最后一管血以下时）就会触发，此时有10秒的时间可以连续按R2键积蓄热血量表，当量表蓄满了之后就能发动超追击的精髓重创BOSS。虽然绝大多数情况下超追击的精髓不会直接解决掉BOSS，但成功发动一般离胜利也不远了。



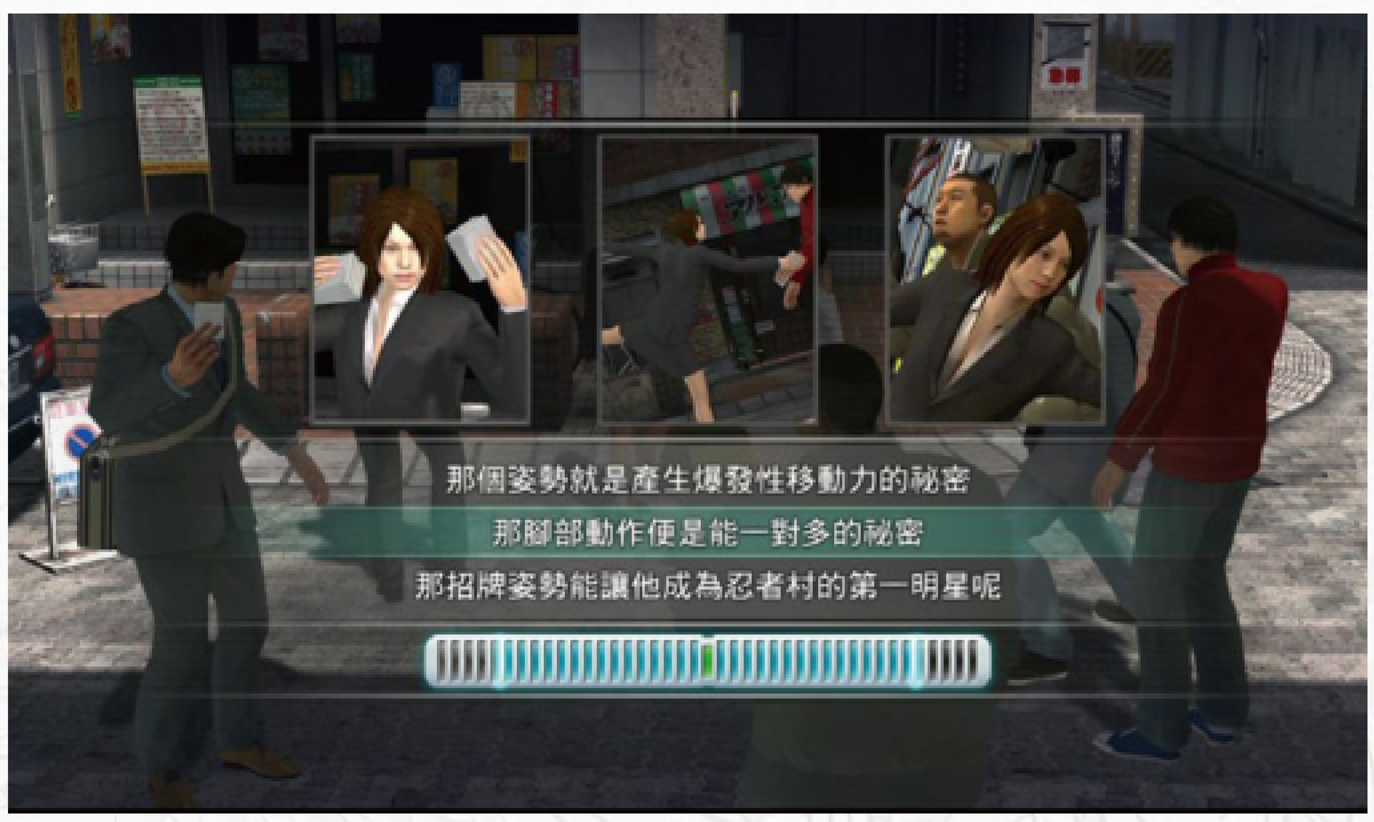
能力强化

本作的能力强化还是类似于初代和《如龙 极》的形式，桐生在战斗中获得经验值之后会以1000/1的比例换算成技能点数，然后用技能点数来强化桐生的能力。桐生的能力有心、技、体、极4个项目，其中“心”是跟热血量表有关的，“技”跟攻击动作有关，“体”跟体力、防御有关，“极”则跟热血动作有关。



天启

第四章结尾回去神室町前解锁的系统，游戏中外国人麦克会发送短信给桐生提示会触发天启的地点，在提示地点用第一人称视角观看特定的人就能触发天启，天启的过程中会出现拍照QTE，要按对全部QTE把照片拍下来，然后选择内容发博客，从三个选项中选择正确的内容发出去，桐生就能学会新的攻击动作。



敌人遭遇

本作的遇敌是敌人会随机出现在特定的地点等待玩家，通常是一个很鬼鬼祟祟的人站在那里，玩家靠近之后就会冲上来挑事，然后周围被行人围起来进入战斗。战斗是没有逃跑的，只能分出个你死我活。需要注意的是遇敌的时候，如果敌人上来抓住了你的领口或者肩膀，那么开始战斗之前必定会有一个 QTE，按错或者慢了就要挨拳头，这点必须要注意。



武器&装备

桐生一马可以装备 3 把武器，在战斗中用方向键←/↑/→快速切换，按↓是换回空手。无论是捡回来的武器还是在战场中捡起的武器都是有耐久度的，耐久度按攻击次数计算，耗光了就会损坏。捡回来的武器损坏会直接消失，而身上自带的武器损坏之后还会留下一个残骸可以拿去修复。此外，枪械、灭火器等特殊武器射击方法是按△键，子弹数量通常以一条 HP 槽表示出来，如果按□键是直接用该武器去砸敌人。

除了武器之外，桐生一马还能装备一件防具和两件饰品，增强抗打能力。不过无论武器还是防具都是跟道具格共用的，所以多余的装备最好放回去道具箱。

追逐战

主线流程以及部分支线中会触发特殊的追逐战模式，追逐战的玩法是要在城市内躲过各种各样的障碍追赶特定的目标，并且用□键撞击对方，使对方的气力耗尽并抓住才能获胜。追逐的过程中可以按 R2 键加速奔跑，但是奔跑会消耗桐生的气力，如果桐生的气力耗光追逐战就会失败。主线中追逐战失败是直接算 GAME OVER 的。此外，如果撞到行人或者杂物也是会扣减气力的。



除了追逐特定目标的追逐战以外，还有同警察手上逃脱的追逐战，这类追逐战没有追逐的目标，失败条件只有气力耗光，不过被警察抓到要不停按键挣脱（同时气力也会不断消耗），只要逃到特定的地点就算胜利。

第一人称视点

游戏中按 R3 键可以进入第一人称视点，第一人称视点最主要的作用就是捡那些不在地面上的道具，比如在无法上去的楼层上面如果看到发光点，可以靠近用第一人称视点盯着那个点看，画面出现提示时把道具直接拿下来。

支线任务

海量丰富的支线任务是系列的特色之一，不过由于本作不是《极》那种重制，所以支线也保留了老《如龙》的特点——有限时的支线以及有支线完成情况的区分。不过话虽如此，几乎所有支线在通关之后开启的漫游模式（Premium Adventure）中可以读取通关存档补完。而支线完成状况虽然有“完”（成功）和“终”（失败）两种判定，但是只会影响任务奖励，不影响奖杯获得。所以支线还是可以留到通关之后补完。



另外要注意的是，本作的支线触发和完成是不会在画面上跳出提示的，你只能到主菜单的支线项目里确认。

杀手任务

主线触发了坚生会相关的剧情后，就能在坚生会的总部接到讨伐杀手的委托。接到了委托之后到指定的地方把杀手找出来并打倒就能完成任务并获得相应的奖励。



难度选择

开始游戏前必须提前给大家说明一点，本作有隐藏最高难度（EX-HARD）通关的奖杯，而 **EX-HARD 难度解锁条件是 HARD 通关**，记住是 HARD 通关。其他难度通关是不解锁的。如果想 2 周目白金的话第一周目必须开 HARD 难度，就算是新手，只要准备充分而且能力强化到位的话，一周目 HARD 通关是不难的。如果没信心的话可以选 NORMAL 开始游戏，读取通关存档打 HARD，但是代价是白金要多打一周目。本攻略以 HARD 难度为准。

以 NORMAL 难度为标准，HARD 难度桐生受到的伤害与 NORMAL 相同，但是给敌人的伤害只有 90%，对强敌的伤害为 70%，热血量表下降速度为 1.5 倍。此外，敌人会更加积极地进攻，而且同时攻击的敌人数会增加 1 人。NORMAL 难度下接关次数过多的话可以临时把难度调到 EASY，但是 HARD 难度下不能临时调整。

EX-HARD 难度而最大的变化是无法“再挑战”（即无法接关），死了只能读档重来，包括追逐战失败了也只能读档。在这基础上，桐生受到的伤害为 NORMAL 的 1.5 倍，热血量表下降速度变成 2 倍，而给予敌人的伤害变成 80%，对强敌的伤害减半。而且敌人的进攻积极性大幅提升，同时攻击的敌人数会增加到 2 人。由于 EX-HARD 难度较高，推荐读取已经把桐生强化到最强形态的通关存档挑战。

TIPS 系列登录PS4以来，主线流程都是禁用PS4自动录像功能和系统自带截图功能的，但是本作却允许录像。惟独通关后的Staff表禁了录像，也是迷……

流程攻略

第一章 | 道别与启程

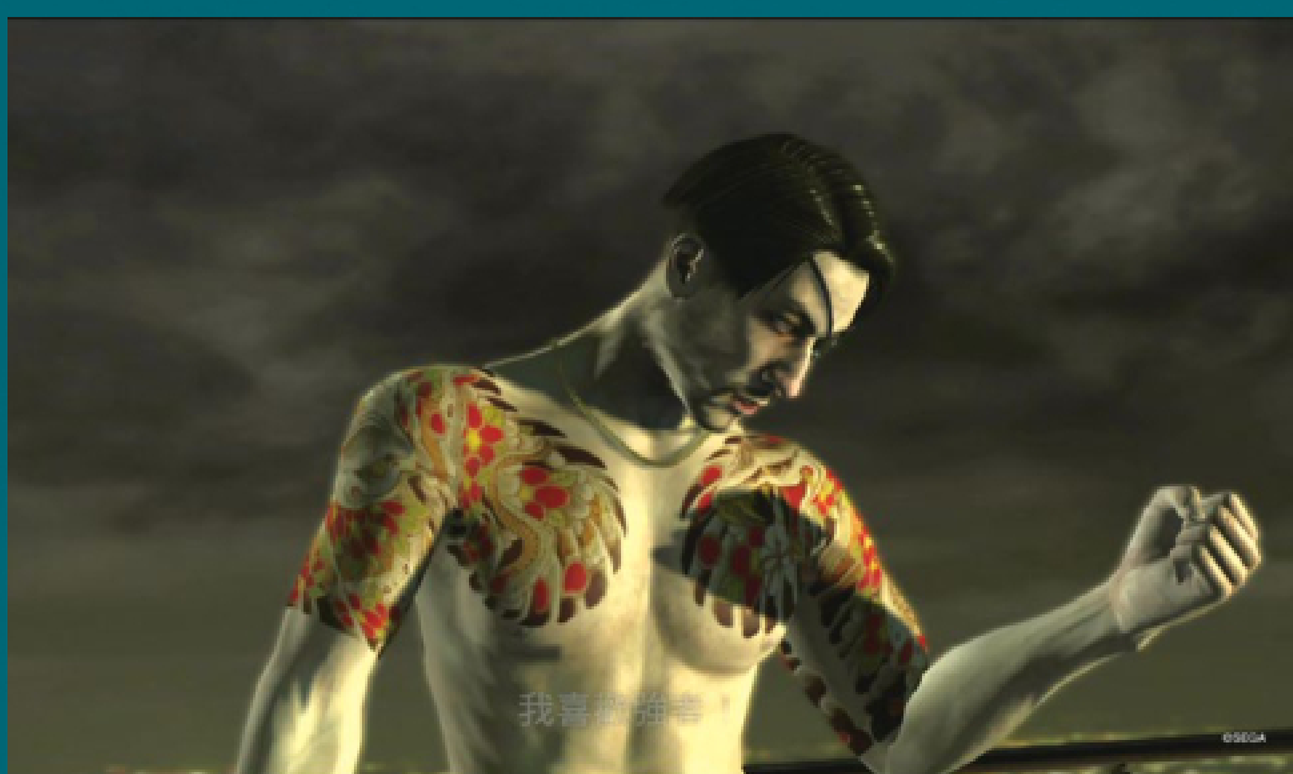
地点路线 天下一番大街→星尘→柄本医院→泰平大街→千禧塔

剧情结束之后前往星尘跟雄哉打招呼，之后去柄本医院探望一辉，在医院门口会触发战斗教学的剧情。战斗教学之后进入医院跟一辉对话。离开医院之前可以选“嗯，再玩一下吧”带遥出去玩，不过现在移动范围只有一小块区域，所以不用管遥，直接去找真岛就行。

离开医院之后先打听真岛的下落，往泰平大街的方向走触发第二部分战斗教学，教学结束之后进入千禧塔内部风间组事务所找真岛。千禧塔门外的年轻人会给两瓶“精力饮料X”桐生备用。此外，道具箱里有一个“浮世铃铛”能增加少量的防御力，也可以先装上。到下层搭电梯进入千禧塔楼顶。

BOSS 真岛吾朗

真岛虽然历来是个很难缠的强力BOSS，但是这次作为第一章的BOSS，实力并不如以往（连招牌的刀子都没拿出来，只用拳头战斗的真岛哪来真正实力）。基本方法就是用拳头压着打，他防御的话就用投技，热血量表满了之后用投技抓住他靠近场边的护栏就能发动热血动作就行了。真岛的血量剩下不多的时候还能发动超热血动作。



第二章 | 相遇

来到了牵牛花，吃饭的时候先寻找失踪了的小女孩泉，同时这里也会成为秘密基地，可进行保存等操作。

来到海边找到坐在沙滩上的泉，跟她对话，对话中的选项都选第二项（反正别想着这么快骗她回去吃饭就行）。剧情后来到半年后的白天，前往琉球街。

流程路线 牵牛花→琉球大道东侧→公设市场北侧（名嘉原兴业）



在琉球大道东侧存档点旁边找到刚刚停在育幼院门外的车，剧情后进入BOSS战。BOSS战结束后跟着力也走，来到名嘉原兴业见到琉道一家的组长，剧情后本章结束。

BOSS 岛袋力也

难度比第一章放水的真岛吾朗难一点，主要是BOSS防御比较难破，前期桐生的拳头很难有效造成伤害。另外BOSS在防御的同时会趁桐生的攻击落空时反击，所以打完一套连招或者他开始防御之后，记得用回避拉开距离。然后用L1+× 键绕后或者趁BOSS攻击落空的时候反击。此外场地内有大量桌椅，只要不因为碰撞弄坏掉的话，可以全程用桌椅来压制他，够安全，不过效率稍微有点低。



TIPS 怎么回去牵牛花？进入第三章之后就可以在琉球街进行自由探索，但是，探索一圈之后可能会有人遇到一个问题——我该怎么回去牵牛花？正确的方法是北琉球大街存档点旁边的楼梯，上去乘坐单轨电车回去。

第三章 | 权力来袭

◇ 志郎相关

章节开始之后要先解决小孩子们的相关事件，首先是志郎在学校被欺凌的事件。首先在牵牛花里放满玩具的房间找到蹲在角落的志郎对话，选项可以随便选之后。去海滩找太一和三雄对话问问情况，再回去跟志郎对话。到牵牛花门外跟太一对话得知霸凌的情况，回去跟志郎对话确认。来到牵牛花门口跟邻居宫良对话，接下来就能从琉球街那边坐的士前往高尔夫球场了。到达高尔夫球场发生剧情，赤坂会邀请桐生来打一场高尔夫球，每一球都可以不断重来，大家可以熟悉一下这个小游戏。胜负无关重要，打完之后高尔夫球场开放。回去牵牛花就能完成这部分剧情。

◇ 绫子相关

完成了志郎的事件之后，接着进入牵牛花后要解决绫子的零钱被偷的事件。跟绫子对话之后，先把孩子们全部叫到饭堂，其他人位置分别是遥在厨房，泉和爱梨在门外，宏次、志郎、三雄在沙滩，太一在路边，理绪奈在洗衣室，全部人集合在食堂之后前往食堂发生剧情。开会完了之后去放玩具的那个房间，再到海边去和爱梨说话，剧情后回去餐厅开会就能解决事件。

流程路线 名嘉原兴业→初町→初町西侧

完成了零钱被偷的事件之后，靠近厨房会紧接着开始游戏的主线。先跑到海边，出现“太一有没有搞错了啊”的提示之后回去牵牛花发生剧情，岛袋力也回来拜托桐生去寻找名嘉原茂的养女咲。此时岛袋力也也会临时跟桐生组队。

到名嘉原兴业触发剧情之后出来，听力也说咲可能去了初町那边。到达初町先打爆几个玉城组的成员，注意这场战斗会有壮汉以及会搬场地内杂物来战斗的杂兵出现。

来到玉城组门外的时候，有个胖子会过来向桐生搭讪，他是武器商人，会告诉桐生武器店的地址并且送一把武器“机关棒”当见面礼。进入玉城组的事务所之后就是杂兵连战和BOSS战，进去前建议先准备一下。

进入事务所之后先是一段连续战斗，第一波敌人有4人。二楼第一波敌人有3人，拆掉第一个路障之后要小心背后的人偷袭，会出现QTE，同

TIPS 本作的敌人倒地之后很难有效地追击，此时如果手上有武器的话，可以站在他旁边△蓄力，等他站起来之后压起身。这招特别是在有单车、沙发等重型道具的场景（包括部分BOSS战）有奇效。

时场内会出现 4 个新敌人。三楼长走廊会遇到两次偷袭，而且楼梯的旁边还有走廊第二个房间能找到回复药。四楼最后一个房间打倒一批敌人之后就能结束这部分战斗。



BOSS 玉城铁生

BOSS 有两行血，战斗也分两部分，第一阶段 BOSS 会使用小刀战斗。持刀的敌人是无法空手防御的，这一点要注意，可以装备刚刚拿到的机关棒作战，又或者利用一下场景内的杂物，场地内两张桌子砸坏之后能打掉 BOSS 不少的 HP，空手作战的话基本就是绕他背后或者趁他攻击落空的时候出手，如果被我方攻击被防御了就马上垫步往后躲开。第二阶段 BOSS 会换上铁虎指，而且攻击力大幅提升，破防能力也很高，同样建议能躲的招式就不要防御。另外要注意 BOSS 大吼的时候一定要拉开距离回避，因为他出的招式带霸体无法打断的。

TIPS 如龙系列战斗基本原则，先处理有武器的敌人，如果全部人都拿着武器，那就先处理拿着刀子等利器的人。

第四章 | 画上的男人

这一章剧情主要是以牵牛花的孩子们的故事为主，章节开始之后可以在晚上去探索琉球街完成支线，在牵牛花跟遥对话选休息来到第二天的早上。

白天来到牵牛花门口会遇到一个戴帽子的人搭讪，这个叫与那城的人会教桐生一些武器的使用能力，完成一项武器的训练（其实就是打赢他）就能在山上的店里购买或者制作相应的武器。剧情之后他会站在海滩的边上，随时可以过去跟他对话开始训练。目前可进行的训练有“双节棍”、“kali 短棍”和“拐棍”，其中“kali 短棍”的难度比较高，建议准备些药。

◈ 泉相关

继续主线要去找小狗，前往初町北侧的道路尽头找到小狗，调查之后按住 R2 追着小狗去，只要不跟丢，绕一圈回来到初町东侧会发生剧情。剧情中的选项可以随便选，不过选了什么就得带什么来给小狗。要带两次东西，笔者选的分别是“牛奶”和“逗猫棒”，牛奶可以直接去 M 超商买，而逗猫棒回去牵牛花的海边触发剧情就能拿到。拿回来给了小狗之后，到别的地方溜达一会再回来触发剧情即可。

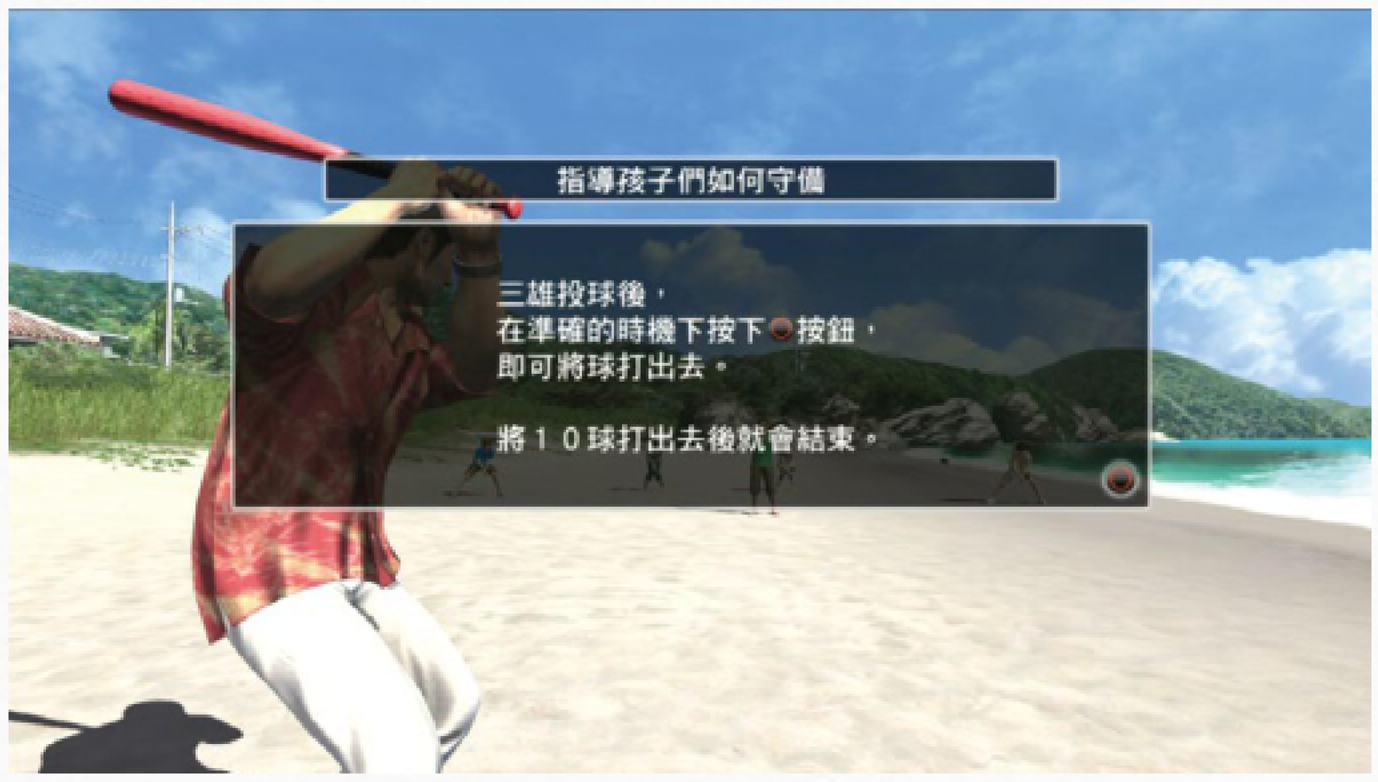


◈ 三雄相关

泉相关的剧情结束后回去牵牛花发生三雄相关的剧情，之后跟力也开始提升三雄品味的比赛，在牵牛花门口遇到邻居宫良先生，他会推荐桐生去琉球街十字路口的服装店找。来到服装店跟店主对话，衣服和饰品都是二选一，怎么选都没问题。花 2000 圆买了之后回去牵牛花门口跟力也对话。不过三雄改变品味计划到头来还是失败了，走到牵牛花的门口会遇上理绪奈追上来搭话，剧情后要去琉球街找三雄。在琉球大道东侧的微笑汉堡找到三雄，不用桐生出手，看剧情就得了。

◈ 打棒球相关

三雄的剧情结束之后，接下来是跟大家打棒球的剧情，来到沙滩跟宏次对话开始练习，把三雄扔过来的球打回去 10 次就能完成这部分剧情。之后就是白天的自由活动时间，可以趁现在去完成本章的支线。



◈ 支线：婚前旅行

跟遥对话选“差不多该出发了”，换回经典的衣服准备回去神室町。离开牵牛花时还会触发一个支线“婚前旅行”，这个支线是本章限定的，而且几乎跟主线同步执行，因此建议顺手做了，上前跟男人对话就能触发。

前往公设市场，遥会先去买东西，按照提示先去 2 楼找到刚刚那对情侣，剧情之后回到市场门口遥就会回来，回去单轨列车的入口，路过 STONE MARKET 的时候会再次见到那对情侣，之后回去牵牛花的海滩跟小孩子宏次对话，剧情后就能完成支线。顺带一提，支线中正确的选项为：

“她是好心让座给别人”
“妈妈都特别叮咛了，也只好这样”
“都怪你没有搞清楚人家的想法”
“有个精明能干的太太真不错呢”
“这就证明了她想要小孩”

从琉球街乘坐单轨列车选前往机场，此时还会遇到一个叫麦克的黑人上来搭讪，开放天启系统，并且跟随教学学会“跳跃的精髓”。回到神室町之后，进入星尘发生 BOSS 战。

BOSS 锦山组成员 & 长谷部

这场战斗还有很多杂兵在场干扰，不过星尘的老板一辉和雄哉会帮忙。尽量躲开 BOSS 先把杂兵清掉，还有场地内 1 楼座位里面以及 2 楼能拿到回复药。场内的桌椅和灯可以用来当武器，不过因为 BOSS 的 HP 被打掉半管血左右会拔刀，所以不建议用这些武器来打杂兵。BOSS 拔刀之后全身会有斗气，而且刀剑攻击不能直接防御的，所以请自备武器，又或者用场内的杂物来打，武器碎了赶紧拉开距离去捡别的。BOSS 的斩击要尽量躲开，因为部分攻击是强制倒地的，如果倒地的话可能会被 BOSS 的“热血动作”补刀。BOSS 的 HP 快见底的时候刀会烂掉变回空手战斗，空手战斗的时候 BOSS 如果防御可以直接用投技摔倒并补一脚，难度不高。



TIPS 本作大多情况下桐生的HP是不会自动回复的，因此要时刻注意自己的血量，而且身上最好带一些回复道具备用。HP不多的时候赶紧去吃东西吧。

第五章 | 战斗揭幕

章节开始要躲过警察的视线前往千禧塔，由于警察实施了全面封路，基本上是过不去的，所以实际目的地是POPPO中道大街店的后巷，进入后巷会发生BOSS战打4名黑西装的男子。打赢BOSS之后前往千禧塔前会出发追逐战。追逐目标的行动路线是固定的，熟悉一下系统就能把他抓住。因为他不是用最短路线拐弯的，所以拐弯是撞他的最佳时机，路线上两处汽车特殊动作的位置能大幅缩短距离（甚至可能跑到他的前方），这些地方也是撞他的好时机。追逐战结束后进去千禧塔的风间事务所就能结束本章。



BOSS 神秘外国人

外国人一共有4人，其中一个是BOSS。BOSS的动作比较灵敏而且攻击欲望比较强，所以清理杂兵的时候要保证BOSS在视野范围内，时刻留意他的动作，清理杂兵的时候可以不锁定，如果BOSS冲过来可以反手给他两拳。场地内有很多单车、垃圾桶等杂物可以当武器使用，建议用来清杂兵——反正那些杂物你不用他们也会用来打你的。清了杂兵之后再跟BOSS单挑。BOSS一般会用下劈腿当攻击起手，被命中会陷入眩晕，不过还好BOSS没什么大威力的招式。BOSS的血量还比较多的时候可以用投技来破他防御，但是血量较低并且爆斗气之后一般都会被躲掉。平时用普通攻击压制即可，如果BOSS反击就马上按住防御键，一般都能防住后面的攻击。

第六章 | 帮手

流程路线 追逐战→瑟蕾娜→自选目的地→M超商 神室町店→儿童公园→宾馆街

章节开始之后又是一场追逐战，这次要躲过警察走到目的地。注意奔跑只有快被警察追上的时候用，其他时候尽量不要用奔跑，不然肯定跑不到目的地的。走到目的地的时候会遇到老朋友伊达，接下来跟着他回去瑟蕾娜，这部分只要跟着伊达就行，看到他放慢脚步的时候就跟着放慢脚步即可。到达瑟蕾娜剧情之后，瑟蕾娜就会成为桐生在神室町的根据地。

离开瑟蕾娜之后会收到力也的电话，得知他也自己一个人来到神室町了。电话里选项选哪个都没关系，区别只是这些选项决定接下来的目的地。收到力也在超市里的短信之后，前往七福大街的M超商，抵达M超商之后会收到力也的电话，电话之后前往附近的儿童公园，与锦山组的成员战斗。把锦山组的人揍一顿问出神田的地方在宾馆街红砖旅馆403号房。

进入旅馆找到神田后会发生战斗，神田会跑掉并且留下一堆小弟，打倒小弟之后开始寻找神田，正确的房间号顺序是603→406→704，不过见到门边的灯开了的房间都可以踢开看一看（想想这里是什么旅馆？总之有惊喜）。找到3次神田强之后，跟着他走到顶楼进入BOSS战。

BOSS 神田强

开场之后先第一时间将场地内能当武器的道具比如凳子桌椅之类的全部用掉，关键不在于打掉BOSS多少血而在于这些东西不能留，不然会被BOSS拿来用。特别是小凳子3连敲带眩晕，分分钟会被打得动不了，此外神田空手的时候要小心他的头槌，同样带眩晕效果（然后他就会跑去拿武器了）。神田强身体出现斗气的时候攻击带霸体，而且防御很稳固无法用投技，只能用拳头慢慢磨他血，尽量引诱他攻击落空然后反击，如果他手上没武器的话会轻松很多。神田强的HP有3行，每被打掉一行之后就会触发特殊动画，他会拔掉墙上的巨大石币来砸桐生，整场战斗一共会拿两次，注意石币拔下来之后会出现QTE，一定要看准躲避。



◇ 力也观光攻略

流程路线 韩来→唐吉诃德→投币式置物柜→第三公园→瑟蕾娜→坚生会总部→瑟蕾娜



■带力也去歌雕可以帮他完成纹身。

打败BOSS之后，带力也游神室町。这部分剧情中的选项会影响到力也的好感度，而根据好感度不同会获得不同的报酬，好感度最高的报酬能够获得"无之宝石"（让轮盘赌转到0或00的道具）。下面是好感度最高的选项攻略。

先去韩来烤肉那边吃烤肉，选"我请客，你尽管吃吧"（然后吃掉了6万5千，不过小钱而已），吃完东西之后选"再陪力也一下"，把力也带去唐吉诃德买东西，买完之后去投币式置物柜，之后选"再陪力也一下"，然后前往第三公园。在第三公园喝酒提起柏木的时候，选"是个深藏不露的高手"，"他是个非常冷静的人"。选完之后就能获得力也的答谢奖励（根据好感度而定）。

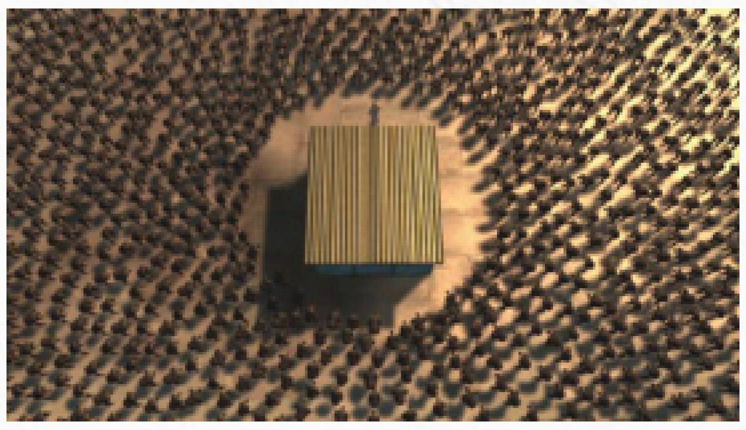


靠近瑟蕾娜的时候发生坚生会相关的剧情，开启杀手任务委托。再回去跟伊达对话，之后会进入自由活动时间，这段时间可以去完成神室町相关的支线，也可以跟力也对话继续带他出去观光。想进入下一章的时候就回来跟伊达对话，问事情已经办完了吗时回答"嗯，目前已经没事了"结束本章。

TIPS 本作中很多强敌或者BOSS都有一个特点，就是防御桐生的攻击时通常会等桐生打完一套连段才反击，我们可以反过来利用这一点，轻攻击4连不接重攻击而是回避，骗敌人出手然后马上从侧面反击。

第七章 | 真岛吾朗

流程路线 瑟蕾娜→赛之河源



章节开始之后前往直接前往赛之河源进入BOSS战，打败真岛吾朗本章就会结束。在去打真岛吾朗之前可以去逛逛白天的神室町完成支线。特别是本章和下一章的BOSS都是有刀刃系武器的，但是进去河源之后就没办法去准备武器了，所以在这里要提前准备好。

BOSS 真岛吾朗

真岛吾朗这次使出了真正的实力，而且也装备了武器“鬼炎匕首”，因为刀刃攻击是无法防御的所以原则上最好带齐家伙来打，这里说说空手的打法。

本作的真岛是擅长回避的角色，特别是身体散发紫色斗气的时候连续回避速度是非常快的，很难打中。所以战术也尽量等他攻击落空之后在反击。真岛中距离有一招匕首突刺，锁定状态下回避成功后通常会躲到他背后，如果击中他背后的话可以用□□□□△△这样的高伤害连段重创他，如果是正面打中他的话就用□□□△△这种破绽小的攻击进攻。看到他防御的时候就尽量回避拉开距离，等待下次机会。真岛使用部分攻击是身体也会出现紫气，这时候是有霸体的，拼招一般会输。另外，每下降总血量1/3左右时会出现经典的5连QTE，全部按对了才能躲过他全套攻击。



小BOSS 蛇华干部

虽然只是个小BOSS，不过非常烦人，没有什么有威胁的招式，但是防御非常铁，而且回避也很溜，通常一套连段打过去中了第一拳然后后面的就全部被防了。所以最好还是准备刀刃类的武器来打他，如果没事先准备武器的话，场内还有三辆单车可以用，全部砸到他身上就差不多了。打败他之后还会进入追逐战。

追逐战部分要注意冠军街的小巷子，一旦跟丢了可能会被他跑掉，所以冠军街里不要强求撞他，确保不要跟丢最重要的。追上他之后逼问出老大的位置再中道大街后巷，神室町大楼顶楼。接下来是第二段杂兵战，跟着地图提示走即可。到达目的地之后还要打一个蛇华组的干部，这次他拿着刀子，不过防御没有刚才的人那么铁，同样先用场地内的单车把他砸死即可。

BOSS 刘家龙

刘家龙开始防御之后，大概4拳左右的时间会开始反击，反击方式是一招大范围横扫带眩晕效果，被打晕之后一般还要吃上一套。战术是先打4拳引诱他出横扫，而我们要提前躲开，趁他的攻击硬直绕到他背后打一套连段。BOSS第二行HP大概被打掉总HP的1/4之后，关刀会烂掉，变成空手战斗，空手阶段的跟杂兵无异，按照常规套路打就行了，HP快剩下1行的时候会进入第三形态，变成用钩爪作战，钩爪的攻击速度很快而且也有刀刃效果无法直接防御，这阶段空手战斗会非常困难，此外BOSS的反击非常快，一般很难打完一套连段，尽量用轻攻击连段来打，重攻击很容易被反的。此外，双钩爪阶段还要小心BOSS连续QTE攻击，一套攻击有5次输入指令。

普通难度下场地内有两瓶药，而且还有些玻璃瓶和箱子，虽然能当武器用但是没有太大帮助。



第八章 | 描绘蓝图的男人

章节开始之后要第一时间去救力也，先火速离开赛之河源，在河源的出口有个道具商人，可以买一些回复药。离开河源之后直接进入战斗，一边打倒路上的杂兵一边往目的地走就行了，注意从这里开始会出现拿枪的杂兵，不能让他们有机会动手。



第九章 | 谋略

流程路线 赛之河源→瑟蕾娜→千禧塔→议事堂

跟力也对话后离开赛之河源。随便找一个的士上落点把力也送走，之后会收到国防大臣要见桐生的电话，他已经准备了车来接桐生一马，不过在这之前要拉上伊达，所以先去瑟蕾娜门外找伊达，选“准备好了”出发，然后再去千禧塔，在千禧塔门外跟一辆黑色车的司机对话，出发前往议事堂。本章没有BOSS战，但是在议事堂剧情结束之后会有一场杂兵战，和大量的特勤人员战斗，特勤人员的强度就是普通杂兵的水平，种类有两种，分别是用拳头肉搏为主的和拿着电击枪的。场地周围拿着盾牌的特勤人员只是布景，不能打而且靠近的话会被他们的盾牌砸伤，场地也被他们围成的圈限制得死死的（所以这场战斗最头疼的反而是这个场地）。战斗尽量用□△△或者□□△△这种简短而且位移比较小的招式，会非常有效。如果有电击棒掉下来可以捡起来用，清理敌人的效果非常好。

TIPS 相比起《如龙0》以及之后的那些作品，本作中单车、沙发之类的道具攻击伤害低得多。

第十章 | 男人间的了断

流程路线 瑟蕾娜→冲绳→牵牛花

离开瑟蕾娜打的去机场回去冲绳，到达冲绳后先回去牵牛花看看小孩子们的状况。回去育幼院向小孩子们和琉道一家等人说明了情况之后，进入小孩子们的故事线。

◆ 太一相关剧情

到海边去找正在摔跤的太一和三雄提醒他们他们去买东西之后离开海边发生剧情，太一在玩耍中受伤，去海边把他带回牵牛花。去小孩子的房间里看太一的情况。之后力也为了给太一鼓励提议跟桐生来一场摔跤赛，此时先去琉球街那边闲逛一下等力也的短信，收到短信之后回去海滩跟力也对话开始摔跤比赛，战斗不会出现伤害的，按照画面右下角的要求来进攻就行了。



◆ 遥相关剧情

太一的剧情结束之后，回到牵牛花看到遥慌慌张张地跑了出去，跟上去看看。前往琉球大道“BLUE SEAL 露天摊位”外面找到遥，对话之后到初町西找到遥跟两个可疑的人对话，上前对话之后遥再次离开，接着去北琉大街的桥上找到遥。回去牵牛花吃了晚饭之后，遥还要在傍晚出门，再次去琉球街找她。

回到之前初町西的拐角处找到遥，先监视她的行动，当二人组来找遥的时候选“冲过去”，把假卡贩子打倒即可。

◆ 绫子相关剧情

回去牵牛花，来到小孩子们的房间发生剧情。来到第二天早上把其他7个小孩子聚集到饭厅训话一遍，然后去找绫子。前往琉球街的投币式置物柜那边可以找到绫子，之后会进行追逐战。这场追逐战不能使用撞击，而且桐生是无论如何都追不上的，所以只要不跟丢就行了。追到她没气力跑了她就肯停下来说话了，把她带回牵牛花就能结束这部分剧情。

绫子相关的剧情结束之后，回到牵牛花会收到田宫的电话，前往初町跟卡拉 OK 馆外面站在马路十字路口中央的人对话，问出有钢管舞的舞厅的位置，前往 CANAL GRANDE 跟门外的人对话进入店内，进去之前做好 BOSS 战的准备。



BOSS 风间让二

风间让二的防御并不铁，但是反击特别厉害。风间让二做出一个像耍太极那样上下摆手的预备动作时是反击架势（会伴随台词“へ！終わりか”，读音：“嘿，哦挖利卡”，也可以留意他的手有没有握拳，没有握拳就是反击架势），反击架势下我方任何攻击都会被反击，只能等他自己解除架势（重新握拳）才开始进攻。此外，风间防御桐生的攻击时会用橙色斗气三连拳反击，如果被打中第一下记得按住防御，可以防住后面的两下。



风间的HP下降大概一半以上之后会触发特殊三连 QTE，QTE 结束之后转移场地到一楼，并且风间会维持在橙色斗气状态下，此时风间进攻会更加积极，可以看准他攻击时用锁定垫步绕到他背后反击，连段推荐□□□△△，因为攻击间隔小，不容易被他重新防御。

第十一章 | 危机

回去牵牛花看看家里的情况，之后前往琉球街坐的士前往斗牛场救人以及找玉城组的人算账。BOSS 战之前先要打倒一波全副武装的玉城组成员，敌人手上的武器配置是长刀、短刀、大锤子。其中锤子是没办法抢的，因此建议先打倒用长刀的敌人，然后捡起他们的武器去切其他敌人会非常轻松。短刀虽然也可以捡起来用但是伤害和攻击动作都不好用。如果有学会“双头的精髓”（强化能力学会）或者“惊愕的精髓”（神室町中道大街天启获得）清理杂兵会快很多。长刀最好在地上留一把，剩下最后一个杂兵的时候捡起来干掉，这样可以把这把刀带到 BOSS 战。清理所有杂兵之后会出现一个斗牛的连按指令，把牛搞定后就会直接进入 BOSS 战。

BOSS 玉城铁生＆玉城组成员

非常弱的 BOSS，虽然主要以手枪战斗但是枪法非常菜，而且子弹的伤害不高。BOSS 常用套路是先做一个回避动作然后举枪射击，所以当他举枪的时候可以绕到他背后连他一套，此外，BOSS 子弹耗光了之后会蹲在地上上弹，虽然不能打断他上弹的动作但此时是可以尽情输出的。

BOSS 战第二阶段会召唤出杂兵，而且同样是拿着武器的，此时 BOSS 的枪击也会变成连射。清理杂兵的时候要时刻留意 BOSS 的冷枪，特别是听到他大吼的时候就要注意接下来的连射了。如果怕冷枪的话最好等他上弹的时候再去清杂兵。此外还要注意拿着电枪的杂兵，被电麻痹之后通常还要吃 BOSS 的一梭子弹，所以最好优先解决掉。剩下 BOSS 一人的时候基本打法跟第一阶段差不多。此外 BOSS 还有一个弱点，就是吃投技，热血量表满了的时候直接抓住他靠近墙边用热血动作就能重创他。



第十二章 | 野心的尽头

剧情一开始会回到神室町，先去瑟蕾娜跟伊达打声招呼。之后就是进入自由活动时间，可以趁现在做没做完而且没过期的支线，如果要回冲绳直接打的到机场。准备好之后跟遥对话选“前往东都大医院”就能开始最终战。

系列老规矩，最终战前会有一段很长的杂兵战——这次居然是在医院里大打出手。敌人很多都带着武器，因为武器可以抢过来用，所以比起武器，更重要的是多带点回复药。杂兵战第一部分在爬楼的阶段能在楼梯两旁打碎储物柜拿到回复药。靠边的楼梯有捧着沙发的门神杂兵把守，这里的门神血量还特别高，最好的处理方法是蓄满了热血量表之后，直接搬起旁边的长凳靠近他发动热血动作秒杀。



小 BOSS 白峰会若头

爬楼的最后阶段还会遇到白峰会的若头当小 BOSS，血量高而且防守非常铁，如果没有刀刃类武器的话只能慢慢磨死。可以用普通攻击 4 连击故意让他防住，骗他攻击然后绕后打两拳，不过小 BOSS 重新进入防御的速度很快（特别会瞬间转身防御），所以重攻击很难打中他。

打败白峰会若头之后会进入第二阶段，这一阶段会会出现拿各种枪械甚至有扔烟雾弹的敌人，不过同样因为枪是能抢过来用的，实际上只要打倒其中一个带手枪的人，几乎就可以清了整层的杂兵。搭乘升降机到达 25 楼之后，来到一个房间里记得拆掉屏风和储物柜，能够拿到回复药。

BOSS CIA 男性干员

这个 CIA 探员要打两次，第一战相当于之前第五章强化版，BOSS 的下劈腿带眩晕效果。场地内的杂物虽然多但大多都是重型道具，而且 BOSS 出招很快，使用的机会很少。特别是身体出现黄色斗气的时候要注意，尽量想办法绕他背后攻击。如果能把他打倒在地的话，可以马上捡起身边的沙发等道具（如果有）用重攻击蓄力压起身，这样能磨掉他不少 HP。

离开病房之后还会遇到 4 个普通的 CIA，他们其中两人拿着枪，另外两人拿着铁虎指。先用沙发或者擒拿 + 热血动作解决掉带枪的，然后用枪把另外两个近战的崩掉。打败这 4 个普通 CIA 之后刚刚被打倒的 CIA 会再次出现，进入第二战。

第二战 BOSS 有双枪和霰弹枪两种模式，双枪的射速快而且会造成连续伤害，甚至 BOSS 倒地都可以射击，而霰弹枪状态虽然连射不高但是能一枪击倒。场地内同样很多家具可以当武器，但同样用的机会很少。要完全躲过 BOSS 双枪的子弹是不太可能的，积极进攻用拳头压制他才是最好的防守，有必要也可以用柱子当掩体重整旗鼓。BOSS 拿霰弹枪的时候比较容易对付，因为攻击频率不高而且进攻的机会更多。BOSS 倒地之后搬家具压起身的战术同样有效。

BOSS 峯义孝

峯义孝算是本作设计得比较有意思的 BOSS，身体会散发出不同颜色的斗气改变战斗风格。红色斗气状态能使用各种大威力的破防技以及热血动作，而且很难打出硬直（近乎霸体）是最危险的形态。黄色斗气则是灵活模式，灵活度高会使用高连击的招式，并且会使用带眩晕效果的攻击。紫色斗气是回复模式，特点是会使用站在原地进行回复。

虽然 BOSS 的风格比较多，但是并非全程处于斗气状态下，没有斗气的时候是最好的攻击机会。红色斗气时不要硬抗，尽量回避掉他的攻击后用轻攻击偷伤害。黄色斗气状态则以防守为主，简单的连段会更加有效。擒拿对 BOSS 是几乎没作用的，BOSS 使用回复时可以直接用擒拿中断，但是会马上遭到其反击，正确处理方法就是用□□□△△等高段数连段的保持输出，用伤害去抵消掉他回复的血量。



通关追加要素

一周目通关之后玩家可以保留一个通关存档。标题菜单会追加“PREMIUM NEW GAME”选项，这个是读取通关存档再开游戏，此外，HARD 难度通关游戏会追加隐藏的最高难度“EX-HARD”。

标题菜单追加“PREMIUM ADVENTURE”选项，这个就是漫游模式，漫游模式可以读取通关存档开始，也可以开新档进行游戏，漫游模式下能去做除了主线剧情以外的所有事情。读取通关存档进入漫游模式可以把主线中没完成的支线（哪怕已经过期）全部做完，在基地里可以跟力也或者遥对话带他们一起出去，也可以更换服装游玩。漫游模式下在新瑟蕾娜跟伊达对话可以生成一个通关存档，这个通关存档会保留桐生的金钱、能力、道具，可用于重新开始主线的时候继承。

另外，标题菜单还会增加“究极斗技”和“EXTRA”两项。其中究极斗技是在各种条件下进行战斗的挑战模式，完成后会根据各种标准获得评价。有 5 个项目，“乱战斗技”是在各种状况或条件下的群殴；“对决斗技”是单挑；“试炼斗技”是完成各种特殊条件的挑战；“协力斗技”是跟 NPC 合作（实际上更多是保护他们别被打死）完成的斗技、“究极斗技”是完成其他全部斗技项目之后才会解锁，通常是强敌连战。

主菜单新增 EXTRA 可以查看各种已经解锁的隐藏要素，并且可以确认游玩的条件。此外也可以用 2P 手柄进行小游戏对战。



奖杯说明

奖杯总数	50	铜杯	43	银杯	3	金杯	3	白金	1

名称	杯种	取得条件
白金奖杯	白金	获得所有奖杯
头目 01（打倒真岛）	铜杯	剧情模式第 1 章：打倒了真岛
头目 02（打倒力也）	铜杯	剧情模式第 2 章：打倒了力也
头目 03（打倒玉城）	铜杯	剧情模式第 3 章：打倒了玉城
头目 04（打倒长谷部）	铜杯	剧情模式第 4 章：打倒了长谷部
头目 05（打倒神秘外国人）	铜杯	剧情模式第 5 章：打倒了神秘外国人
头目 06（打倒神田）	铜杯	剧情模式第 6 章：打倒了神田
头目 07（打倒真岛其二）	铜杯	剧情模式第 7 章：打倒了再度打倒了真岛
头目 08（打倒刘家龙）	铜杯	剧情模式第 8 章：打倒了刘家龙
头目 09（打倒风间）	铜杯	剧情模式第 10 章：打倒了风间
头目 10（打倒峯）	银杯	剧情模式第 12 章：打倒了峯
全体工作人员向您致谢	铜杯	完成游戏本篇
支线故事 10	铜杯	完成 10 个支线故事
支线故事 30	铜杯	完成 30 个支线故事
支线故事 50	铜杯	完成 50 个支线故事
支线故事 80	铜杯	完成 80 个支线故事
全支线故事	金杯	完成所有支线故事
高明猎人	铜杯	捉到所有杀手
出手阔绰	铜杯	在公关俱乐部一次消费 30 万圆
优秀穿搭	铜杯	在“培育公关小姐”中选择出色的打扮
钥匙寻觅者	铜杯	开启合计 10 个神室町和琉球街的投币式置物柜
美食大师	铜杯	在所有餐饮店中点了最贵的品项目
热血动作大师	铜杯	以热血动作结束战斗 10 次
传说中的冠军	铜杯	在斗技场的所有淘汰赛中夺冠
新顾客试做服务	铜杯	制作一样改造武器
部落格开张	铜杯	习得一项天启
通往考验的路	铜杯	遇到所有师父
美容爱好者	铜杯	游玩 2 种全身美容模式
帽子戏法	铜杯	在射飞镖中达成 HAT TRICK
开球胜利	铜杯	在撞球的 9 号球比赛中，开球即将 9 号球打入球袋
卡拉 OK 之王	铜杯	游玩卡拉 OK 所有曲目
火鸡大餐	铜杯	在保龄球中达成连续 3 次全倒
稀世赌徒	铜杯	在比大小骰子乐、赌单双骰子乐、花牌和株牌中累计获得 3000 点
博弈大亨	铜杯	在轮盘、扑克和黑杰克中累计获得 3000 枚筹码
职业玩家	铜杯	游玩电玩中心的 2 种游戏并达成获得奖杯的条件 在夹娃娃机夹到 5 个娃娃 在射击游戏中得到高分
不动棋士	铜杯	在将棋中从未移动“王将”便获得胜利
亮牌之龙	铜杯	在麻将中连续鸣牌至只剩一张手牌的状态下单吊胡牌
精准击球	铜杯	在打击练习中心的 HARD 赛程中同时命中相邻靶心
强力高尔夫球手	铜杯	在高尔夫的竞技模式中击出 350 码的距离
鲔鱼大将	铜杯	在钓鱼中钓到鲔鱼
小游戏大师	金杯	完成所有小游戏
究极挑战者	铜杯	游玩通关后模式中所有的究极斗技
最强的证明	金杯	以通关后模式的“EX-HARD”难度完成游戏
马拉松跑者	铜杯	奔跑 42.195km
失速列车	铜杯	让 100 个人跌倒
人类观察者	铜杯	进行 3 场以第一人称模式触发的遇敌战斗
死亡破坏者	铜杯	破坏 30 个在战斗中配置的武器
会走路的银行	银杯	持有金钱超过 1000 万圆
志工	铜杯	在牵牛花的海滩捡拾 5 个垃圾
环保大师	银杯	在牵牛花的海滩捡拾 30 个垃圾

奖杯路线

再强调一遍，如果要二周目白金的话就从 HARD 难度开始游戏。总的来说本作的白金条件比原版要简单一些，比如需要刷的项目次数 / 点数很多都减少了，而且还删除了《Answer×Answer》这种问答游戏。游戏开始之后先推进主线，支线可以同时完成，也可以在通关后的漫游模式中回头补上。笔者建议在进行主线的过程中，支线还是尽可能去做吧，特别是如果敌人太强觉得打不过去，支线获得的经验值奖励能快速有效地强化桐生的能力，而且还能获得强力的装备，对通关主线有很大的帮助。通关之后先保留通关存档进入自由模式，然后完成没做完的支线以及其他奖杯项目。最后生成一个通关存档，读档进行 EX-HARD 难度，完成游戏取得白金。



部分难点奖杯讲解

◈ 最强的证明

由于本作的最高难度很难给强敌或者 BOSS 造成伤害，很容易会陷入持久战，开始这个难度之前最好继承一些强力的道具过来。首先桐生各项能力升满、完成修行、学会全部天启等是必须的，此外还可以取得一些强力的道具再来挑战，比如完成全支线之后能获得高威力无限子弹的“黄金铳”。此外投币式置物柜全开之后能获得“开运之数珠”奖励，装备之后不会发生杂兵战，能大大节省无谓的战斗时间。



◈ 鲔鱼大将

鲔鱼是本作最难钓到的鱼，出现的位置是大概在 100m~150m 的地方，如果看到这个区域没有鱼的话，不要上鱼饵直接退出钓鱼重进就能刷新。

◈ 不动棋士

对于不会玩将棋的玩家来说，这个奖杯最好的处理办法就是下载一个将棋游戏软件或者 APP，然后调最高难度让电脑跟电脑打就行了（至于电脑会不会动王将，这个就得随缘了）。

◈ 志工 / 环保大师

在牵牛花外面的海滩上会偶尔飘来各种各样的道具（从远处如果看到海边有黑点过去捡就行），捡到的东西有时候是素材、鱼饵，也有可能是完全没用的垃圾，如果捡到 30 次垃圾就能解锁奖杯。刷的方法是开始钓鱼然后马上取消，如果看到海滩有东西就去捡，捡完继续钓鱼取消刷。



游戏版本：1.00 版　白金时间：15~20 小时
通关时间：8 小时　※Steam 版同步发售

PS4		
墨西哥英雄大冒险2	DrinkBox	
Guacamelee! 2	动作	美版
2018年8月21日　本地1～4人	无对应周边	
售价为19.99美元		

2D 卡通风格的《墨西哥英雄大冒险》再次归来，那名带着面具的“墨西哥鸡佬”将再次使用他威力无比的上勾拳一路过关斩将，拯救另一个世界。与前作相比动作成分并没有太多改变，但是设计更加丰富的关卡使可玩度再次拔高，难度也随之有所增强，不要太担心，下面便为各位读者带来本作的攻略指南，帮助你轻松白金。

系统详解

操作列表

按键	功能
方向键 / 左摇杆	移动
L1	切换人形 / 鸡形态
L2/ 右摇杆	翻滚
R1/R2	切换阴 / 阳界
□	攻击
×	跳跃
○	特殊攻击
△	投技
L3+R3	胜利姿势
OPTIONS	暂停菜单
触控板	地图



特殊攻击

同前作相同，随着流程的推进，破坏掉发光的山羊雕像便可以解锁新的特殊攻击手段，通过○键配合摇杆推向不同方向使出不同的招式，这些招式会消耗生命值下方的体力值。

特殊攻击不仅在战斗中能造成巨大的伤害并且打出硬直，在许多跳跃关卡中也发挥着重要的作用，并且特殊攻击可以强制取消之前的任何动作，玩家一定要熟练快速的将这些招式衔接起来。

最常用的便是最初获得的升龙拳，不仅可以提升玩家的跳跃的高度，还能向前位移一小段距离。作战中升龙拳可以将敌人浮空，对付一些会躲避攻击的敌人尤为有效。

直拳在本作由于有无限体力天赋的原因，成为了战斗中第一神技，在平地作战中可以无限将敌人打入滞空状态，只需要在直拳判定命中后立马朝后翻滚取消后摇，再继续使用直拳即可，这个小技巧甚至可以将最终 BOSS 打得毫无还手之力。

特殊攻击天赋树列表

名称	解锁条件	说明
Chamoya Fitness		
Mas Health	初始	获得完整的生命碎片后增加血上限
Mas Stamina	3500 金币	获得完整的体力碎片后增加能量上限
Life Smasher	打开 5 个生命宝箱 3000 金币	击杀敌人获得更多的生命
Recovery Rapida	打开 5 个体力宝箱 5000 金币	能量恢复地更加迅速
Peso Pesado	打开 10 个金币宝箱 6250 金币	击杀敌人获得更多的金币
Mindful Meditation	学习所有 Chamoya 的技能 打开 10 个生命宝箱 打开 10 个体力宝箱 7500 金币	摇杆朝下按住时恢复能量与生命值

© 2018 Drinkbox Studios Inc.

TIPS | 从高处落下时使用下落攻击速度更快。

名称	解锁条件	说明
	Fury Fighting	
1,2,POW!	初始	三连击的伤害提升
GTE UP!	3750 金币	被击中后使用闪避可快速起身
Gold Hits	完成 25 次 25 连击 4500 金币	25 连击后可得到金币
Gilded Gold Hits	解锁 Gold Hits 完成 10 次 50 连击 6250 金币	25、50、100 连击后可得到更多的金币
Tough Guy	4500 金币	承受 3 次以上的伤害才会使连击数重置
Heavy Hitter	完成 5 次 100 连击 6250 金币	50 次连击后能量消耗减半
On Fire!	学习所有 Fury 的技能 7500 金币	100 次连击后无需能量消耗
	Wrestling Moves	
Pile Driver	950 金币	抓住敌人时，配合左摇杆↓ + ◯键使出抛摔攻击
Pile DRIVEEERRR!	解锁 Pile Driver 使出 3 次 Pile Driver 1850 金币	增加招式效果
Suplex	950 金币	抓住敌人时，配合左摇杆后 + ◯键使出抛摔攻击
SUPLEEEEEX!	解锁 Suplex 使出 3 次 Suplex 1850 金币	增加招式效果
Das Boot	950 金币	抓住敌人时，配合左摇杆前 + ◯键使出抛摔攻击
Das BOOOOOT!	解锁 Das Boot 使出 3 次 Das Boot 1850 金币	增加招式效果
Rocket Kick	950 金币	抓住敌人时，配合左摇杆↑ + ◯键使出抛摔攻击
ROOOCKET KIIICK!	解锁 Rocket Kick 使出 3 次 Rocket Kick 1850 金币	增加招式效果
GOOOTCHA	学习所有 Wrestling 的技能 4500 金币	翻滚躲避敌人攻击后可直接抓投
	Pollo Powers	
Iron Beak	1250 金币	提升鸡形态普通攻击力
Super Pollo Shot	用鸡形态飞啄招式消灭 10 名敌人 1250 金币	提升鸡形态飞啄招式攻击力
Mega Pollo Shot	解锁 Super Pollo Shot 1 用鸡形态超级飞啄消灭 25 名敌人 3000 金币	大幅提升鸡形态飞啄招式攻击力
Super Pollo Slide	用鸡形态滑铲招式消灭 10 名敌人 1250 金币	提升鸡形态滑铲招式攻击力
Mega Pollo Slide	解锁 Super Pollo Slide 用鸡形态超级滑铲消灭 25 名敌人 3000 金币	大幅提升鸡形态滑铲招式攻击力
IM-PECK-TO FINAL!	学习所有 Pollo 的技能 6250 金币	使用超级招式击败敌人会产生爆炸
	Special Moves	
Super Uppercut	使出上勾拳击杀 30 名敌人 1500 金币	提升上勾拳攻击力
Mega Uppercut	解锁 Super Uppercut 使出超级上勾拳消灭 50 名敌人 3500 金币	提升超级上勾拳攻击力
Super Dash-Punch	使出冲拳击杀 30 名敌人 1500 金币	提升冲拳攻击力
Mega Dash-Punch	解锁 Super Dash-Punch 使出超级冲拳消灭 40 名敌人 3500 金币	提升超级冲拳攻击力
Super Slam	使出下落攻击击杀 30 名敌人 1500 金币	提升下落攻击攻击力
Mega Slam	解锁 Super Slam 使出超级下落攻击消灭 30 名敌人 3500 金币	大幅提升下落攻击攻击力
Super Headbutt	使出头槌击杀 30 名敌人 1500 金币	提升头槌攻击力
Mega Headbutt	解锁 Super Headbutt 使出超级头槌消灭 20 名敌人 3500 金币	大幅提升头槌攻击力
IMPACTO FINAL!	学习所有 Special 的技能 9500 金币	使用超级招式击败敌人会产生爆炸

战斗心得

投技

投技是本作的特色之一，也是墨西哥摔角手的标志之一。当玩家对敌人造成一定伤害后，敌人的头上会有一个△键的提示，此时按下△便可将敌人抓住，按住△转动摇杆则可以选择投掷的方向。本作还额外增加了投技的衍生招式，只需要在抓住敌人的时候配合摇杆按下◯键，即可使出威力更强的抛摔攻击。

投技除了进攻外，期间还能使玩家进入无敌时间来躲避一些招式，投掷出去的敌人还能强行将其余敌人击飞，防止腹背受敌。



连招心得

对付大部分地面敌人，按照上文直拳配合翻滚取消硬直的技巧可以应付大部分战斗，哪怕一周目直接通过秘籍进入 Hard 难度也可以轻松应对。

而面对空中的敌人或者大型敌人，直拳的效果就微乎其微了。由于无限体力天赋，仍然建议玩家用特殊攻击作为主要的输出手段，可以使用升龙拳 + 头槌 + 下落攻击这一套特殊攻击三连打出巨额伤害，并且特殊招式都有强制取消后摇特性，所以只要玩家手够快，这套连击可以瞬间打出。

护盾

游戏的部分敌人会覆盖半透明的护盾，需要用对应颜色的特殊攻击才能打破护盾，非对应的可以打出硬直但是无法造成伤害。在被众多颜色各异的敌人包围时，建议玩家不要太在意使用对应的特殊招式，而是尽量选择冲拳和上勾拳将所有的敌人打进浮空或者倒地状态，以范围伤害逐步消灭同色种颜色的敌人。



TIPS | 有些时候利用鸡形态跳跃更为简单。

推荐白金流程

虽然 PS4 版本作并没有对应中文，但只要跟着地图上的指引前进很轻松地便能完成游戏，并且只要到过的地方，会自动在地图上标注出宝箱的位置，可以等到之后获得了更多能力后再来获取。

1、不善于动作游戏的玩家选择 Normal 难度开局并完成除难度奖杯外所有的奖杯，通关后便可解锁 Hard 难度并将其速通。与前作一样，在标题界面依次输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△、触控板即可直接解锁 Hrad 难度，成功的话标题界面的背景图片会发生变化。Hard 难度并不算困难，不想多花费时间的玩家建议直接解锁。

2、尽量拿起沿途的宝箱，本作的宝箱分布要比前作更加科学，沿途岔路都有探索的话最后不会遗漏太多的宝箱收集。通关之后达成真结局条件并解锁无限飞啄的能力，这样便可以轻松获得所有的宝箱，之后再次挑战最终 BOSS 达成真结局。



Hard 难度 BOSS 战指南

EL MUNECO



攻击招式虽然非常花哨，但 hard 难度下对玩家造成的伤害非常有限，稍微注意回避便可轻松取胜。BOSS 首先会悬浮在空中以 45 度为间距朝各个方向发射“飞鸡”（有伤害的飞行道具哦），玩家利用勾绳点跃到空中即可进行连段输出，当 BOSS 落到地面后采用龙卷风攻击，此时应当踩踏两侧地面的机关，升起来的石柱会对 BOSS 造成伤害。

当 BOSS 进入背景后屏幕四周会飞来许多公鸡，躲开即可，最后一波心形的公鸡需要利用升起的石柱来抵挡，之后再次进入之前的战斗阶段并刷新出一些杂兵。

UAY PEK



一阶段地形两侧会有两个平台，而 BOSS 则会在平台两侧不断使用飞行道具或者发射光线攻击，躲避起来非常容易，但是玩家输出几拳后 BOSS 也会强制位移躲避追击，途中有极短的时间可以按下△键进行一次抓投，这招的伤害非常可观。

在生命值下降三分之一后地形改变进入二阶段，此时会出现大量杂兵，一边消灭它们一边利用墙壁躲避 BOSS 发射的激光。该阶段作战难度很大，善用蹲下和抓取敌人来躲避激光，最后战胜六臂骷髅兵后进入三阶段。

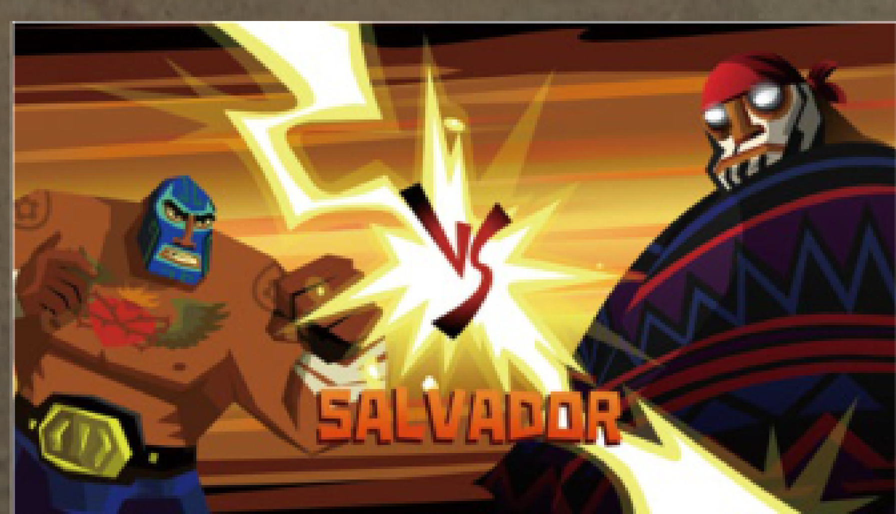
三阶段一开始 BOSS 是无敌的阶段，玩家此时可以尽情攻击累计连击数来赚取一些金币，之后被 BOSS 吐入肚中，接着继续对着心脏疯狂输出即可获得胜利。

ZOPE Y CACTUARDO



机制不算复杂，但是对操作要求比较严格。首先玩家需要面对一只乌鸦，它除了会发射飞行道具外还会使用和玩家鸡形态相同的飞啄滑铲连击，注意观察身体发出的光色来躲避招式。乌鸦的血量见底后仙人掌便会登场，贸然靠近会被身上的尖刺刺伤，应当趁着 BOSS 朝一侧释放针刺跃起的瞬间跑到另一侧的墙壁上，使用踩墙冲刺撞下仙人掌头顶的乌鸦，这样仙人掌便会陷入大硬直状态，趁机进行输出。在输出的同时场景中还会刷新一些杂兵，乌鸦也会不断发射飞行道具，注意躲避。胜利后玩家会获得特殊道具“金蛋”

SALVADOR



第一阶段玩家需要先攻击两侧的蛇头，蛇头会采取 30 度激光扫射、发射飞行物、钻地三种攻击手段，其中最为棘手的是两侧蛇头同时使用水平的激光，需要利用滞空攻击来躲避，不善操作的玩家建议点出 Chamoya 的最后一个技能下蹲回血，直接硬撑过这一招。此外一侧蛇头死亡后另一侧的会进入狂化阶段，所以要算好血量一同击破。

BOSS 本尊登场，可以说是整个游戏中最菜的一名 BOSS，甚至不如一些强力杂兵。他会不断变出各种颜色的防护罩，攻击手段则是背后的三个蛇头，会朝前方或者跳起来朝下攻击，前摇硬直很大，可以直接用特殊攻击打断，最主要他不会像其他敌人一样，造成一定伤害后会有强制保护，只要操作得当可以从头连到尾，在学会了技能 On Fire！后，100 连击便拥有无限的能量，无限使用冲拳可以全场追着 BOSS 击飞，根本不给他一丝出手的机会。

真结局触发

金蛋 2



第一个碎片在流程中对战仙人掌 BOSS 的时候已经获得。第二个碎片位于 Los Manglares 右下角，进入 Templo de Jade 完成挑战获得。该挑战玩家其实不需要在意不断切换的阴阳世界，只要注意自己的速度不被身后的岩浆追上即可，鸡形态奔跑的速度要远快于人形态。在到达最上方时注意最后一个下坡需要利用鸡形态的滞空滑行过去。终点可以获得第二颗金蛋。



TIPS | 先学会加金币的天赋更有帮助。

金蛋 3



位置在 Los Manglares 传送石像 7 点钟方向的位置，进入后会遇见前作的 BOSS 豹人，之后会有一连串的战斗，一旦死亡将从头开始，每场战斗完成后记得使用下蹲回血来补充体力。

到达下个存档点后往左走便可与豹人展开战斗。豹人的打法与一代无异，先用冲拳将其打进硬直，再用对应颜色的攻击破除防护罩，一顿连击消耗掉 1/3 生命值后进入下一阶段。第二名豹人登场后建议无视，直接盯着第一名豹人不停输出，当消耗 2/3 生命值后再次进入剧情，登场第三名豹人，此时抓紧消灭第一名豹人，如果此时到达 100 连击，建议无限使用冲拳和上勾拳将豹人打出硬直，不用刻意去破除他们的保护罩，只要确保能对其中一名 BOSS 造成伤害就行。

从 BOSS 左侧离开便可获得第三个金蛋，从存档点右侧上去还能开启许多宝箱。

金蛋 4



首先玩家要在 Infierno 获得下蛋能力，由于技能树上没有升级，或许有些玩家会错过这个能力。接着到达 Isla Bonita 上图位置，变成鸡下几个蛋便可通过进入爬树关卡。相对于前作的爬树，这次仅有一个会对玩家造成伤害的机关，并且躲避非常容易，所以整体难度方面要简单许多，爬到树顶便可获得第四颗金蛋。

金蛋 5

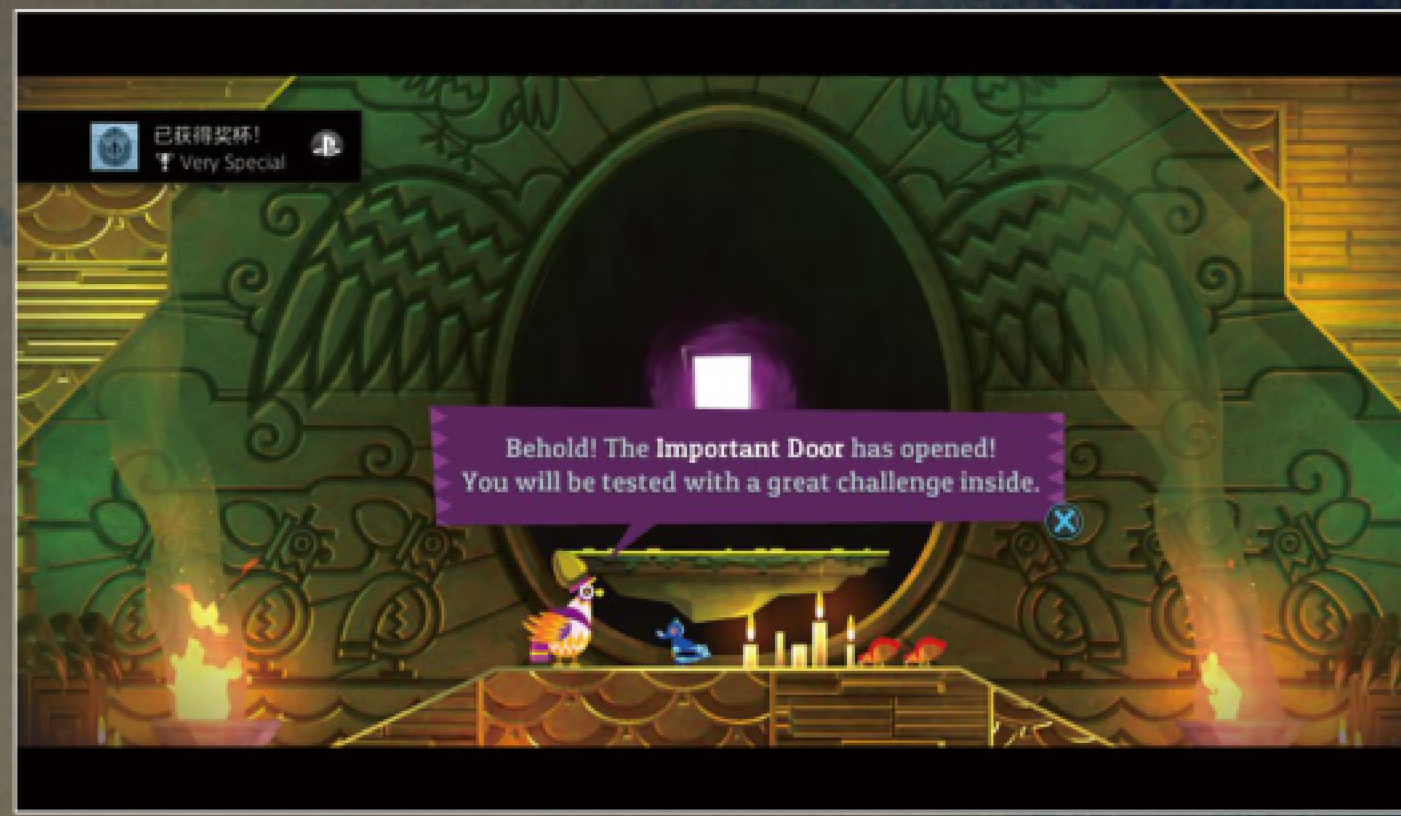


到达 nfierno 上图位置便可进入试炼，这个试炼主要考验玩家的背板能力，对跳跃能力要求不高，应该是 4 个试炼中最简单的一个。

最终试炼

从 El Corazon 传送石像左侧的马桶来到黄金鸡宫殿打开大门，完成数个跳跃关卡便可获得空中无限飞啄的能力，虽然之前的跳跃关卡都相对前作要简单，但这最后的关卡绝对能让每个玩家感受到制作组的恶意。离开宫殿之前，注意门口处左上方利用无限飞啄能力可以打碎上空中许多宝箱，这些宝箱也属于本作的收集部分。

之后再次前往最终 BOSS 所在的房间将其战胜便能迎来本作的真结局。



奖杯指南

The Floor Is...

Los Manglares 区域右上角的瀑布处，从最底层利用勾绳升到最高处并且没有落地便可获得该奖杯。



6-Piece Combo

使用鸡形态的滑铲招式，连续 6 次命中敌人并保持它一直处于浮空状态即可。后期随便找一只有护盾的敌人反复滑铲便能轻松获得。

PERFECT

到达场景 Infierno 之后的区域，这里会有一辆红色的汽车，摧毁汽车后随着剧情的推进，玩家会再次来到这个区域，再次破坏汽车便可获得奖杯。



Combo Machine

前作中连招训练场首次位于 Los Manglares 区域，到达此处后会遇到前作的 BOSS——Flame Face，这次他会担任训练场的教官，除了连段挑战外还有连击数挑战，并可以解锁玩家的技能树。

King of the Hill

在图中位置完成一个 RPG 小游戏，开头 NPC 的对话选项可以随意选择，只是反复问玩家是否要再次听一遍说明并设下文字陷阱罢了。



He Looks Portable

到达图上位置与 NPC 对话即可。



You Survived

到达图上位置触发开发者彩蛋。



One Born Every Minute

位于 Villachula 区域传送石像左侧的房间内，玩家需要获得头槌的能力后才能进入，花费 1160 金币提前解锁宝箱便可获得奖杯。



100% 全收集

进度收集不需要全开地图，只和宝箱收集数量相关，可以在获得无限飞啄的能力后再来补全。其中部分宝箱放置在 NPC 的身后，玩家需要完成他们的要求才能解锁，一般来说同场景内与其 NPC 依次对话即可，不过仍有几个要求较为复杂，下面便说明一下获得方法。



区域 Pueblucho

①不停切换阴阳两界与 NPC 对话，直至女孩感谢玩家为止，便可打碎房间内的宝箱。

②反复与屋内的骷髅小女孩以及屋外的骷髅妇女交谈即可触发剧情，剧情后可打碎房间内的宝箱。

区域 Villachula

①在一间屋内会有一名摔角手和一个沙包，与摔角手对话后他会要求玩家对沙包做出对应的攻击动作，分别是上勾拳、冲拳、下落攻击、头槌，如果做出错误的动作会无法继续后续对话，只要去传送石像处切换一下区域回来即可继续触发。完成后可打碎房间内的宝箱。

②进入 MARIACHI CLUB，坐在轮椅上的吉他手会委托玩家去寻找他的吉他，先前往右下角“Pollo Gorde”招牌左侧的房间与老太太对话，之后来到城镇左侧存档点处，左侧能看到一个十字墓碑，在墓碑处切换成阴间与妇女对话，再切换回阳界，与喷水池右上角的男子对话即可进入 MARIACHI CLUB 获取宝箱。

奖杯列表

名称	杯种	条件
Guacamastery	白金	获得所有奖杯
I Remember That Being Harder	铜杯	击败 Calaca
Re-resurrección	铜杯	重新获得面具
Show's Over, Go Home	铜杯	击败 El Muñeco
Severed	铜杯	击败 Uay Pek
Prickly Pair	铜杯	击败 Cactuardo and Zope
Severed 2	铜杯	第二次击败 Uay Pek
Questionable Plumbing	铜杯	探索 Pollo Illuminati 的总部
Santa Golpiza!	铜杯	连击数超过 150
Grapple Expert	铜杯	使出 4 种投技抛摔
Juan Punch Man	铜杯	以加满天赋的超级特殊招式秒杀一名敌人
I Was Told There'd Be Candy	铜杯	击败 Piñataface
Cluckstorm	铜杯	以鸡形态击败 50 名敌人
The Floor Is...	铜杯	连续使用 10 次勾绳而不接触地面
6-Piece Combo	铜杯	在敌人接触地面前使出 6 次滑铲
He Looks Portable	铜杯	在黑暗世界线中与妻儿交谈
PERFECT	铜杯	排除车辆威胁
Talented Player	铜杯	通过翻滚躲避 10 次敌人攻击
You Survived	铜杯	进入 Danknes 之心并归来
One Born Every Minute	铜杯	开箱
King of the Hill	铜杯	击败 El Trio de
Special Delivery!	铜杯	喂食饥饿的守卫
Combo Machine	铜杯	完成所有连击挑战
These are not fertilized	银杯	放一打鸡蛋
Temple Raider	银杯	在黄金鸡宫殿中完成 100% 收集
y cant guacamelee crawl	银杯	完成 Pollo 的试炼
I have nothing left to teach you	银杯	学会一个天赋树所有的技能
One down...	银杯	获得一个金蛋
Very Special	银杯	打开黄金金宫殿的大门
Talk to the Hend	银杯	与 Hend 交谈
Moves Like Jaguar	银杯	打败 Jaguar(s)
Luchonarrative Resonance	银杯	杀死 1000 名骷髅敌人
El Técnico Táctico	金杯	购买所有的天赋
Mr. Worldwide	金杯	完成全地图 100% 收集
Even Darkest-er	金杯	在 Hard 难度下通关游戏
Nacho Libre	金杯	击败 Salvador
Legend of the Timelines	金杯	达成真结局





因为独特的美术风格和有趣的故事题材而备受关注的独立游戏《少数幸运儿》，可能是今年 8 月的游戏当中最有个性的一个，相信许多喜欢“《生化奇兵》系列”和“《杀出重围》系列”的那种充满沉浸感的游戏体验的玩家都对这款作品寄予厚望。但是游戏发售后在 Metacritic 上只得到了 64 分的平均媒体评价，又让人对游戏的素质禁不住感到忐忑。

那么到底《少数幸运儿》值不值得玩？本期“编辑非常荐”，稀饭我亲身趟雷（误）后，打算跟大家仔细讲一讲。

文 稀饭　美编 Juxi

		PS4 XOne
少数幸运儿		Gearbox
We Happy Few		动作冒险　中文版
2018 年 8 月 10 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 59.99 美元		

※Steam 版发售日为 2018 年 8 月 11 日

通关时间：30~40 小时　　对应版本：1.2.0.0

白金 / 全成就时间：约 80 小时



各取所需的推荐

鉴于《少数幸运儿》在素质上的矛盾之处，本次的“编辑非常荐”将会根据游戏的特点作出两种形式的推荐，第一种是面对“观望”的玩家，讲讲这个游戏有什么吸引人之处，而第二种是面对“入坑”的玩家，说说玩的时候有什么值得推荐的要点。



观望玩家部分

如果说在《少数幸运儿》刚公开的时候，很多玩家会觉得这款作品或许值得一玩，那么在游戏进行了长达 2 年多的抢先测试阶段，而且售价一升再升，偏偏媒体评价又不高的今天，选择对这款作品观望是一个非常理性的做法。

但是如果大家觉得自己还是想要看看这款作品到底值不值得玩，那么在这个部分，我们就来谈谈这款作品好在哪里。

© 2018 Compulsion Games

TIPS 除了潜行，其实战斗也可以不杀人，只要使用非致命的武器即可。



《少数幸运儿》是款什么样的游戏？

1. 从资金来源上讲，《少数幸运儿》其实是一款独立游戏，它在 2015 年的时候于 Kickstarter 上进行了众筹，获得了开发这款游戏的初步资金。但是其开发商 Compulsion Games 的身分在随后发生了变化，在今年从原本的独立工作室变成了微软的第一方工作室，并且获得了微软的资金支援。所以《少数幸运儿》虽然是跨平台游戏，但也在发售之前就在 XOne 上提供了“游戏预览”，功能类似于 Steam 平台的抢先体验，总体而言是一款略偏向于 XOne 平台的作品。

2.《少数幸运儿》的游戏形式是强调沉浸感的第一人称动作冒险，类似的作品常见于游戏界，有部分作品还是闻名遐迩的佳作，例如《生化奇兵》。这款作品在系统上强调生存、资源搜刮和带有一定随机元素的探索，但最令人印象深刻的则是其充满了年代感和复古科幻风格的美术设定，和描绘极权社会中荒谬人性的背景设定。

3. 接下来谈谈背景设定，游戏中的故事发生在 1960 年代，一个架空历史的世界当中。美国没有在二战当中加入盟军，英国不得不单独对抗德国的入侵，并且最后输掉了战争，整个国家也被纳粹所占领。

惠灵顿泉（Wellington Wells）是一个英国城市，这里原本是被德国人所占领，但市民们最终达成了一个可怕的协议，来让德国人选择自愿离开——按照游戏里的描述来看，他们把 13 岁的孩子都送去了德国，用整个城市的未来与希望，换取了可悲的自由。

这个代价是如此的沉重，导致市民们都出现了各种各样的心理问题，为了解决这种状况，当权者们督促化学家研究出了一种能够让市民们“忘记过去”的药物：快活丸（Joy），用于维持社会的稳定。

多年过去后，依赖药物维持下来的惠灵顿泉变成了一个畸形的城市，人们以保持“乐观”为己任，服用快活丸变成了一种习惯，而且每个人都会戴上一副白色的面具来伪装出快乐的笑容。

但是快活丸存在着很严重的副作用，长期服用的市民出现了短期记忆丧失、药物上瘾、食欲丧失、频繁遭遇梦靥和多疑等病症，部分人甚至产生了对快活丸的过敏反应。整个城市的社会产生了分裂，无法服用快活丸的市民被赶出城市，成为了废人，需要在垃圾堆中觅食，而部分主动拒绝服用快活丸的市民则被称为丧民，被视为威胁社会稳定的因素，不得不靠伪装自己而生存下去，又或是面对执法者的追捕，甚至有可能会被医生们带到医疗机构当中，强迫摄取接近致命份量的快活丸。

而在游戏当中，玩家将会陆续扮演三位生活在惠灵顿泉中的市民，运用他们特有的能力挣扎求存，并最终逃出这个已经陷入了疯狂的城市。

《少数幸运儿》的亮点是什么？

1 丰富而有趣的叙事体验

在进行了 2 年多的抢先体验之后，《少数幸运儿》在 Steam 国区上的售价从原本的 68 人民币一路飙升到了 248 人民币，XOne 平台的预览版原本只需要 29.99 美元变成了一般 3A 级游戏的 59.99 美元，许多玩家——包括没玩到游戏之前的笔者都觉得有点不解，这游戏至于要突然坐地起价吗？

而在实际体验过游戏之后，笔者个人虽然还是觉得这个突然改定价的策略肯定还是不对头的，但起码游戏的流程长度和主线任务的内容丰富度还是对得起这个价格的。

具体到游戏而言，玩家操纵三个角色时，都能体验起码 10 小时左右的流程，而且执行主线任务的内容都充满了变化和乐趣，就算是前往同一个特定地点，也会有不同的剧情体验，某些地方甚至会看到其他角色在经历完剧情后给场景带来的变化。

同时游戏当中还有许多能够触发三个角色特定回忆的收集品，进一步交待了角色的一些背景设定和性格特征，例如亚瑟和他那有学者症候群的弟弟之间的相处细节，还有萨利和她那刻薄的母亲相处时遭受的种种不愉快。

所以光从剧情的体验上来说，《少数幸运儿》无论是份量还是质量，其实都对得起目前的价格。

2 时代风与复古的结合

这应该是《少数幸运儿》最大的优点，也是这款作品能够在一开始就吸引到如此多玩家关注的地方。

60 年代的英国处于现代文明和近代文化之间的分界线，二战后的科技发展带动了国家的生活水平，许多传统文化当中的元素也被新的事物取而代之，但又带着一点过往的影子。

这一点我们可以在游戏的很多地方体验到，例如那个在建筑结构上很有堡垒风格的火车站，以及警察们那现代风格的制服和带着一点古典味道的头盔，都是典型的英伦 60 年代风，甚至游戏当中作为主基调的红色和黄色元素，也是那个年代的特产。



但因为在背景设定当中，惠灵顿泉已经变成了一个和其他英国城市相隔绝的地方，所以这个城市里也发展出了一些“黑科技”，玩家们会在很多地方遭遇到这些奇怪的东西，例如丧民侦测器、依靠便携电池在空中飞行的窥视者无人机和电击塔这种大杀器。

这些超越了时代的科技产品除了提供游戏机制上的乐趣，本身在美术风格上也很有特点，在保持一定的英伦风的同时，加入了不少复古科幻的元素，例如各种圆形和圆弧，大片的白色调。有玩过《辐射 4》的玩家可能会觉得故事里的“学院”势力总部的风格就和《少数幸运儿》里的科技风格有点类似，那是因为两者走的都是类似的美术路线。

3 一点点的奇幻元素

当社会的制度走向极端，人们被扭曲的欲求往往就会诞生出各种怪异邪说，甚至于采用宗教的形式来进一步麻醉自身的思想，或是以此牟利。

具体到《少数幸运儿》当中，他们运用了不少来自于流行文化和传统文化当中的奇幻——甚至是恐怖元素。例如被赶出一般市民居住区的废人们为了生存和缓解他们因为过量服用快活丸而产生的精神问题，建立了类似于德鲁依教般的信仰，每到夜深人静的时候就围绕着一大从盛放的夜来香进行诡异的舞蹈。

部分人甚至真的找到了某种获取超自然力量的门道，例如亚瑟会在流程当中遭遇进行了奇怪仪式的白薯神教成员，最后还真的拿到了一个“神圣白薯”（笑），而萨利干脆和三位“女巫”有着奇特的联系，从她们身上学习到了一些奇特的草药学知识。

但更好玩的是，游戏当中有着一些更为邪恶的派系，他们运用邪神的信仰来蛊惑本来就已经失去了生活方向的废人，更是用有致幻效果的蘑菇进一步扭曲他们的精神状态，甚至还有人通过这种方式蛊惑他们集体自杀。

这些元素不会对游戏本身的玩法产生根本性的影响，本质上这还是一个带一点科幻要素的政治幻想游戏，但这些怪力乱神的元素进一步丰富了游戏的体验，也让做支线的过程变得更加有意思。



入坑玩家部分

如果上一部分的描述真的让读者大人你心动了，又或者你在一开始就铁了心要玩这款作品，那么作为一个在本作上花了接近 60 小时游戏时间，而且仍然打算再花上 60 小时的半个“真饭”，稀饭我个人有一些小建议要和大家说一下。



《少数幸运儿》的缺点是什么？

1 技术并不过关

这是本作在发售之后受质疑最多的地方，它的帧数是非常不稳定的，最好最好的时候也只是勉强维持在 30 帧，而一但进入构造复杂的场景，帧数经常会遭遇暴跌，玩家需要在 20 来帧的情况下进行游戏，而且偶尔会遇到卡顿，甚至是长达几秒的停顿。

除此之外游戏的读取速度也非常不乐观，在城市场景当中遇到贴图读取速度跟不上玩家移动速度和视角转动速度的情况时有发生，这一点在玩家高速跑动时会表现得特别明显。

在此之上，游戏在运行时间过长的情况下，甚至还会出现崩溃的情况。

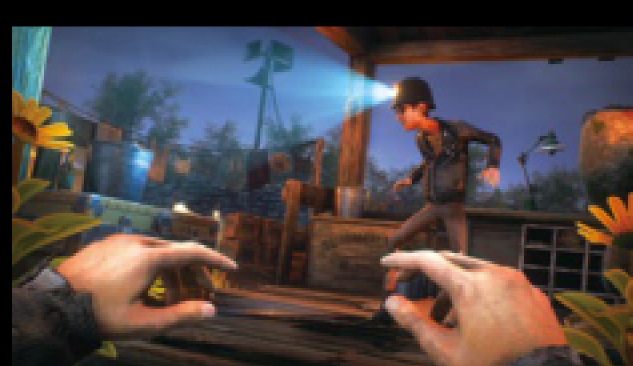
2 系统不明晰

这个问题可能是和游戏中途产生的创意变化有关。在一开始的时候，《少数幸运儿》只有亚瑟一个主角，而抢先体验的部分严格来说是一个比较严酷的生存游戏，角色的各项需求降低得很快，玩家身处的花园区又是物资贫乏，所以玩家必须要想方设法维持自己的生存需求。

但是在游戏最终推出时，这款作品变成了一个偏向于叙事体验的作品，因此很多原本是生存向的要素就被一定程度上阉割了，例如饮水、进食和睡眠的需求不会下降，玩家饮食和喝水只是为了获得相应的增益效果，以面对一些特殊情况。

这导致的问题就是游戏当中有很多显得相对多余的元素，技能系统和书籍增益的加入更是让一些要素的设置显得缺乏意义，例如部分物品整个游戏过程中几乎用不上，明明制作物品有限定要工作台才能做的，但实际上没有工作台也能够做，工作台的升级设定也用途不明等等。

除此之外游戏最多余的地方可能是潜行和非致命武器的功能重叠，因为游戏没有要玩家不被发现的奖杯 / 成就要求，只有不杀人的，所以大部分情况下只要玩家应付得来正面战斗的对抗，潜行就是一件既多余又没意思的事情。更别提在进行游戏的时候菜单界面没有直接读取游戏的选项，玩家必须退出到主菜单再来读档，过程非常繁琐漫长，还不如直接用非致命武器一路打过去算了。



怎么克服上述问题？

1 帧数低与崩溃

这两者其实很可能是一回事，都是因为《少数幸运儿》在运行时不断在主机的内存中产生多余的数据，从而导致游戏本身的运行效率持续下降。从经验来讲，笔者建议大家可以在进行大约 2 个小时的游戏之后，就存一个档，然后把游戏整个关掉，再开一下游戏来读档。这个过程有点花时间，但总比你玩了很长时间没有存档后突然游戏崩溃要好。

2 读取场景缓慢

解决问题很简单但也很蛋疼——尽量不要跑……

这是很无奈的事情，游戏的读取问题会在游戏过程当中一直存在，这一点在花园区这些缺乏建筑场景的地方还不明显，到了有大量市民和警察聚集的城市区域，只要玩家移动快了，肯定会出现贴图读取跟不上的问题，如果玩家还执意继续跑，那么游戏就会强行进入读取画面，这时候玩家什么都不能干了，只能干等读条，严重影响游戏节奏。



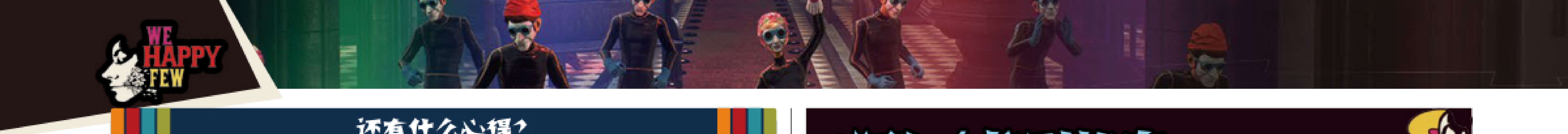
3 物品功能重复

这严格来说其实是件好事，毕竟这游戏如果按照原本的玩法，玩家们需要花不少时间在收集资源上，但其实如果只是做任务和推流程，所需要的物品数量并不多，而且开发者们也算是体贴地在有对应要素的地方放了一些能够让玩家当场用得上的物品，所以大家可以一定程度上放弃搜刮，安心推流程就好。



4 潜行有没有必要？

除非玩家本身对此特别有执念，否则玩家们可以考虑不潜行，直接用非致命武器解决问题。当然这个前提是玩家能够应付得了战斗，而且有部分装置是没法单纯靠战斗解决的，这时候用一些巧妙的方式混过去的确会比战斗更高效，例如用投掷物引开敌人。



还有什么心得?

1 武器有一把好的就够

本作的武器制作系统和耐久度的设定可能会让玩家们觉得是不是游戏过程里需要大量制作武器，但其实这就是个思维陷阱，玩家只需要大概两把左右的武器，一把主用，一把备用，算上并不用来打人只用来挖宝箱的铲子，最多三把就够了，因为那些在武器描述当中写着“特别可靠”的武器，耐久度的持久力非常惊人，笔者在用萨利的时候，一把“饥饿斩断者”从头砍到尾，耐久度都没有掉到一半以下，完全够用了。



2 控制类投掷物更好用

光从效果来看，本作当中的杀伤性投掷物——例如“爆竹”似乎要比什么“呕吐炸弹”这种控制型的爆炸物要更有用。但是实际上两者的制作素材要求有一定的差异，爆竹要做起来并不特别容易，而且虽然是范围杀伤，但并非是能够一击就秒杀敌人，玩家还是得冒着被敌人攻击的风险来进行补刀。

相比起来，控制型投掷物的好处就是可以剥夺敌人的移动能力，这时候玩家只需要上去用近战武器一通乱抡，直接就可以打死一片，而且敌人还因为处于被控制状态而无法反击，安全系数反而更高。

3 别忙着制作物品

除非玩家是松鼠症患者，喜欢手头随时有超过目前需求十倍的物资来应付各种场面，否则请不要随意把材料制作成可用的物品，因为许多制造品的材料需求是有所重叠的，急急忙忙做成了其中一个，等到需要用另外一个的时候就尴尬了。

另外撬棍和开锁器其实可以不用随时做几个带身上，游戏在需要使用开锁器和撬棍的场合，如果玩家身上有材料但没有成品，按下对应的按键后，角色会自动制作出相应的物品然后直接使用，非常省事。



4 穷？卖玻璃瓶啊！

本作当中的商人设定有点类似于《辐射 4》，他们有自己的金钱额度，所以玩家不能够无限制地把东西卖给他们。但反过来说，在把他们的现金掏空之前，玩家大可以放开了卖，只要是商人收的商品就行。

而在这些商品当中，用途最窄但是产量最大的物品之一就是“玻璃瓶”，它基本上就是一个引开敌人用的投掷物，偏偏到处都是，尤其是用萨利的时候，她住在的城市区几乎每一个垃圾桶里都有 3~4 个玻璃瓶，全城搜刮一通然后在商人处一卖，玩家就有很多资金来去买各种材料制作特殊物品了。

成就 / 奖杯指南

综述

《少数幸运儿》有 41 个奖杯 /40 个成就，有相当一部分都是剧情相关，或是能够自然解开的，所以总体而言全成就 / 白金的难度并不高。

但是前文提到的那些游戏缺点会让这个过程变得有点磕磕碰碰，而两个关键成就 / 奖杯的设定则让这个过程会变得很费时，那就是“杀人狂魔”和“圣人”，前者需要玩家在通关时干掉 100 个 NPC，后者则需要玩家在通关时不杀一人，所以玩家必须要玩两个周目，而一个周目则包括了三个角色的故事，哪怕玩家能省则省，能快则快，估计起码得耗掉 50 个小时以上，加上一些其他成就 / 奖杯的补完，80 小时会是一个比较靠谱的完成时间。

个人建议玩家们第一遍尝试“杀人狂魔”，毕竟在不熟悉游戏机制的情况下，不主动杀人比较简单，但不排除会出现误杀的情况，所以记得要随时关注“笔记”项目最下方的“统计”项目，里面会列出玩家的杀人数。

成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
我们时代的终结	-/ 白金	获得此奖杯外的所有其他奖杯
行动力化身	15/ 铜	扮演亚瑟时服用药物“普拉什”
杀人狂魔	15/ 铜	在整个游戏流程中杀死 100 名非玩家角色
顺风耳	15/ 铜	接听电话亭的所有电话
令人震惊的生物学	15/ 铜	杀死莱安 · 安德鲁斯
小菜一碟	15/ 铜	从俱乐部取回证明
屠夫学徒	15/ 铜	完成屠夫学徒的全部任务
胜利与失败	15/ 铜	完成“兄弟乐队”邂逅
伟大的送油工	15/ 铜	扮演亚瑟，将鱼肝油送给萨利
欢乐谷	15/ 铜	第一次通过村庄
环球旅行者	15/ 铜	踏上每一座岛屿
神秘的小老鼠	15/ 铜	不被发现完成探索神秘屋
猫咪收藏家	15/ 铜	在霍尔德的小屋中收集所有假猫
避难所	30/ 银	解锁亚瑟所有的避难所
瘟疫戏法	15/ 铜	感染瘟疫并痊愈
圣人	90/ 金	不直接杀死任何人通关游戏
要钱不要命	15/ 铜	在整个游玩过程中通过掠夺或物物交换获得 1000 金币
生存专家	90/ 金	存活 50 天
鲜花处处开!	15/ 铜	服用快活丸过量后在效果消失前死亡（可以自杀）
倒退	90/ 金	找到所有收集品
杰克专场	30/ 银	收集所有杰克叔叔的表演秀
一粒解千愁	15/ 铜	在游戏开头就服用快活丸
月度最佳员工	15/ 铜	扮演亚瑟阅读所有报道信息，并且只对会引起不安的部分进行编辑修改
好戏开场	15/ 铜	无误地干扰了克莱夫 · 帕斯威瑟的减速机的正常运行
丧民	15/ 铜	完成亚瑟的序章
亚瑟 · 黑斯廷斯	30/ 银	完成亚瑟的流程
紧随其后	30/ 银	找到所有与普登斯有关的记录
任何反抗都是徒劳的	100/ 金	与秘密广播室的约翰尼 · 博尔顿谈话
掰开黑莓	15/ 铜	完成萨利的序章
我喜欢清晨时氯仿的味道	15/ 铜	使用喷雾器迷晕 50 名非玩家角色
常听老人言	15/ 铜	完成与老妇人邂逅
恶劣的叛徒	15/ 铜	在快活丸工厂与维洛克完成对话
萨利 · 波义耳	30/ 银	完成萨利的流程
我要把它们全抓住!	15/ 铜	用萨利的捕蝶网捉 40 只蝴蝶
甜心爹地	15/ 铜	给自己注射 10 次葡萄糖
闪电呼唤者	15/ 铜	扮演奥利时使用 25 个避雷针
轰隆隆轰隆隆	15/ 铜	完成最初的火车站序列
人质事件	15/ 铜	完成“无处比家好”邂逅
全民公敌	15/ 铜	完成“詹姆士一世俱乐部”邂逅
揭发者	15/ 铜	广播真相
奥利 · 斯塔基	30/ 银	完成奥利的流程

TIPS 在确保不会被发现的情况下，用重武器蓄力背后偷袭秒杀敌人会比勒晕还更安全。

难点解析

1 杀人狂魔

要求玩家在一次流程当中杀死 100 人，其实本质上是不难的，因为杀死任何 NPC 都算，不过因为实际上在推进游戏时其实并不需要动手杀太多人，而且玩家们第一次玩的时候可能会错用非致命武器击败敌人，所以如果不是刻意去凑，有可能通关了都没有杀够 100 个，所以记得在玩作为最后一个角色的奥利时检查一下统计里的杀人数够不够 100，不够就用他去杀，因为奥利最擅长战斗，效率也最高。

2 圣人

虽然理论上比“杀人狂魔”更难，但其实只要玩家在亚瑟和萨利的部分注意好保持在合适的环境穿上合适的衣服并且不引发敌人警戒，想要不杀人还是不难的。至于用奥利的部分，自然是坚持贯彻用非致命武器一路打到底，就不会破坏不杀人的条件。

同时玩家们也要记得多存档，并在每一场战斗后查看统计。

3 顺风耳

需要用亚瑟来达成，总共有 12 次电话，每天可以听到一次（路过电话亭听到电话响时选择调查接听）。所以玩家可以找一个花园区的



避难所，在附近电话亭听完电话后，跑进避难所睡 24 小时，然后再跑去电话亭听电话，如此循环，应该很快就可以听满 12 次电话。

4 令人震惊的生物学

莱安 · 安德鲁斯在制作快活丸的实验室当中，玩家扮演亚瑟时会有主线任务让玩家进入实验室当中，而在进入实验室之前，玩家需要和一个身穿白衣服的警察交战，所以要记得这个节点。实验室区域里有几个穿着防护服的研究者，其中一个就是莱安 · 安德鲁斯，确认他的身分后，用致命武器将其打死即可。注意勒晕他是不能解锁这个成就 / 奖杯的，所以记得要下死手。

5 神秘的小老鼠

其实就是完成亚瑟的支线任务“神秘屋”，这个任务只要潜行中被发现就会立刻被传送到屋外，需要等一天才能再挑战，不过屋里的邪教徒行动路线都是相对固定的，稍微背背版就可以轻松搞定。另外要记得想进屋里必须要吃下致幻的蘑菇，不然大门是不会打开的。

6 瘟疫戏法

在战斗中比较谨慎的玩家可能一开始不会得到完成这个成就 / 奖杯，因为感染瘟疫最直接的方法就是被那些感染者连续打中几次，所以想要完成的玩家可以找个有感染者出没的区域，先让他们打几下感染瘟疫，然后使用“天使尘”治愈瘟疫即可。



7 生存专家

听着无比麻烦，毕竟 3 个角色只要个几天就可以逃出惠灵顿泉了，拖 50 天太累人。但实际上很简单，找个避难所的床铺，选择睡 24 小时，醒来后继续再睡 24 小时，如此操作 49 次，就可以达成生存 50 天。





TIPS 被手电筒照射的感染者会陷入畏光的状态，所以与其对打时耗光了体力后可以立刻打开电筒，让其无法反击并趁机恢复体力。



NS	PS4	XOne	
手动的塞缪尔		Perfectly Paranormal	
Manual Samuel		动作冒险	美版
2018 年 8 月 16 日	本地 1 ~ 2 人	无对应周边	
售价为 9.99 美元			

※Steam版发售日为2016年10月15日
游戏版本：1.0
通关时间：5小时

“当有那么一天你的一举一动都要用控制器控制，会发生什么？”这着实是一个令人感兴趣的话题，因为平日里我们进行的游戏操作都是大幅简化的，很少进行细微的操作，所以各种类型的控制器都还能应付。但当走路、呼吸、眨眼都需要操作时，就没有那么简单了，整个身体就像一个操作异常复杂的机器，稍有点差池都会寸步难行，而《手动的塞缪尔》就给我们带来了这样一款变着花样“让人寸步难行”的游戏。

文 番茄沙司（实习编辑） 美编 NINA

故事背景

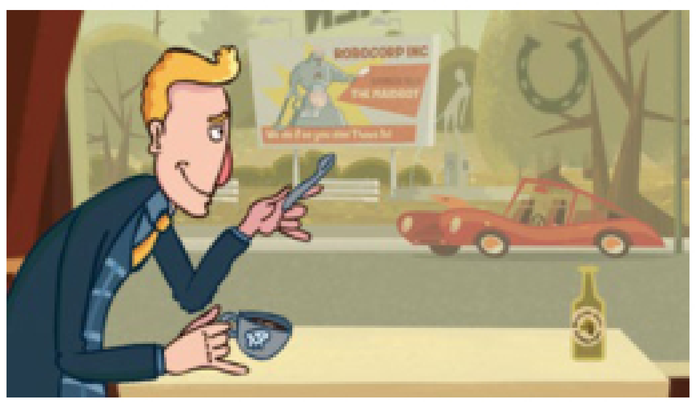
我们故事的主人公叫做塞缪尔，他的父亲是一家著名公司的总裁，因此他一出生就过着家财万贯衣食无忧的生活，在他的认识里生活中没有什么难事，有困难无非撒点钱就搞定了，如果不够就多撒点。可是他的女朋友却不这么想，赛缪坐拥巨大的财富的同时只会用金钱和人打交道，却从来没有真正考虑过为别人做点什么。他已经连续三年忘记女朋友的生日，如今依旧浑然不知，仍坐在那里喝着咖啡说一些不着边际的话，这让她大为光火，一怒之下将桌上的玻璃瓶砸在了塞缪尔的头上。

塞缪尔摇摇晃晃地出门去追愤然离去的女朋友，这时一辆超速的汽车直冲过来，不偏不倚地撞到了要过马路的他。塞缪尔的身体虽然飞上了天空，灵魂却一路坠到了最底层的地狱，让他没想到的是在这个死后世界每个人都有工作要做，然而连如何正确花钱都不懂的他更不懂任何工作，因此他只好和路边来历不明的嘻哈风死神做了一场交易——在 24 小时内克服死神精心挑选的障碍并赢得死而复生的机会。然而他还不知道，他将面对的挑战是什么……

人物介绍

塞缪尔

我们的主人公，本是一个富家公子哥，因为事故坠入地狱被迫和死神做了不明不白的交易。暂时复活的这 24 小时内，他的一切身体机能都是手动的，本来最简单的走路、眨眼、呼吸都成了极大的障碍，在这 24 小时内他体验了以前作为富家公子哥完全体验不到的人生，他对世界的认识也逐渐改变，然而和路边的嘻哈死神做出的交易真的让他复活吗？恐怕只有坚持过这 24 小时才能得出答案。



塞缪尔的女朋友

推动塞缪尔命运齿轮转动的重要人物，本来是因为看不惯塞缪尔对所有事情都无所谓的样子，一时赌气才用玻璃瓶打了塞缪尔，然而没想到这却成了塞缪尔迷迷糊糊地走上马路并被撞死的导火索。当时就在马路对面目睹一切的她也十分吃惊，但此时的她已经帮不到塞缪尔了，能否重生全要看他自己的作为。



©Perfectly Paranormal

死神

塞缪尔在地狱路边遇到的，喜欢以特别语调与人交流的死神，时常玩着滑板，看起来非常不靠谱。在整个故事中他都以旁人无法看见的姿态坐在塞缪尔旁边，在关键时刻他都会挺身而出，用尽自己的全部能力为塞缪尔帮倒忙，然后舒服地在一边看他上演各种好戏。



战争

塞缪尔暂时复活后与死神在路上开车，没想到一路上尸横遍野，而尸体周围只有一个“人”屹立在那里——她就是战争女神。看看周围的尸体，就知道她把本职工作完成的很好，但这绝对不是塞缪尔想拉上车的人。然而看热闹不怕事大的死神却把战争女神请上了车，她命令塞缪尔将她拉到车站，就这样塞缪尔的汽车就成了战争女神的战车，似乎他离成功复活又远了一步。



撒旦

所谓死神在地狱也只是掌管死亡的小人物，撒旦才是真正的地狱魔王。他口中能够喷出火焰、翅膀能掀起暴风、手中的魔剑更能斩开一切。死神与塞缪尔在人间闯的祸已经传到了这个地狱魔王耳朵里，这下遭殃的不只是死神了，塞缪尔也被牵连进去。



基本操控

虽说是基本操控，但在游戏里真正的挑战正是这些基本操作，玩家需要同时操纵主角完成多种行动并利用按键相互配合才可以达成目标，当游戏中有多套动作切换或者突发情况干扰时就会忙中出错，而弥补错误时更有可能带来更多的问题。

注：本文中的操作以 NS 版为准。

移动

游戏中的 LZ 键与 RZ 键是操控移动的按键，但并非是 LZ 左移 RZ 右移，而是 LZ 控制左腿 RZ 控制右腿，在游戏中这个操作可以说相当难以驾驭，但这恰恰是游戏的核心。在实际游玩过程中如果打乱左右顺序，将一边的按钮多按了一下，就会出现以下的状况。

TIPS：劈叉状态一只按错的那条腿也可以向前蹭着移动，只不过看起来比较疼就是了。



主人公会当即劈叉，不过不用担心，这时如果按上正确的那条腿，主人公就会重整旗鼓，再度站立起来。在走楼梯的时候，劈叉是要不得的，劈叉的主人公会直接从楼梯上滑落。另外在移动的过程中，主人公不争气的腰会不科学地折成 90 度影响玩家，虽然不会直接影响走路

呼吸

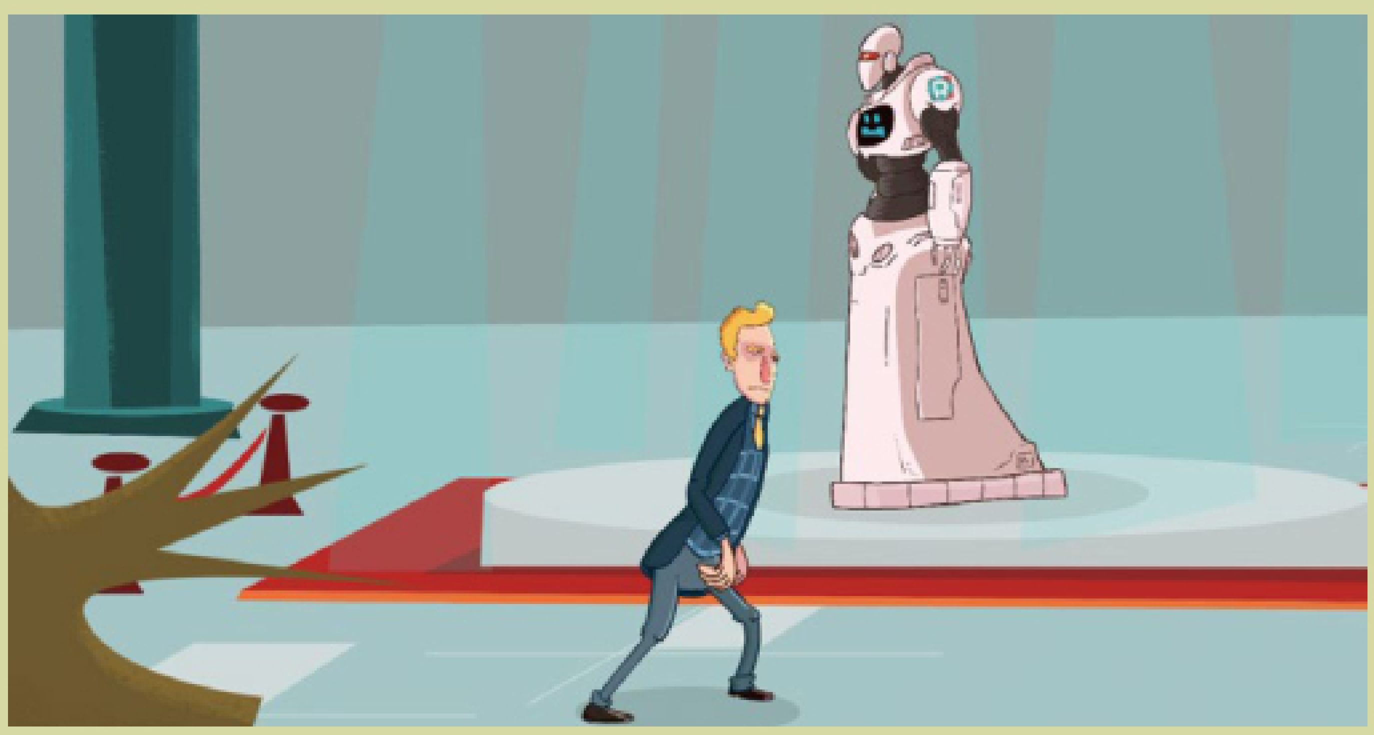
“连呼吸这种天经地义的东西都要操作，你在逗我？”相信不少玩家都会有这样的疑问，然而这游戏不仅呼吸都要操控，还把“呼气”与“吸气”拆成了两个部分来进一步干扰娃玩家。在游戏中呼吸的动作是性命攸关的大事，当玩家加注意力集中在那两条动不动就劈叉的双腿时，往往会忘记呼吸。在长时间没有呼吸是赛缪会进入缺氧状态，此时他的脸会变成红色，如果这时还没有吸气脸就会变成蓝色，之后再不管呼吸问题更是会直接把主人公憋昏过去。

在游戏中 Y 键掌管吸气，A 键掌管呼气。吸气能够消除缺氧，但缺氧到达极限时单次吸气是不够的，需要吸气与呼气交替进行气体交换才能恢复。其中吸气动作如同现实中一样也有一个极限，在游戏中是无法无限制地吸气之后去完成大量工作的。因此在游戏中呼吸是一个非常考验时机和协调能力的动作，能否在执行复杂动作时兼顾呼吸在游戏中是一个重大考验。



眨眼

游戏中 B 键是眨眼键，在游戏中如果长时间不眨眼，眼睛就会开始变红，当变红到一定程度后整个游戏画面就会开始发白难以看清东西，在此时就非眨眼不可了。在游戏中眨眼是一个最容易完成的操作，但在同时进行一些精密操作时往往最容易把它忘记，在关键操作时眼前一片白光是很有影响的。那么只要我们全程注意眨眼就能保证赛缪尔全程视野清晰吗，其实不然，在游戏中还会有被毒雾刺得视线模糊、喝水喝到眼睛里乃至喝咖啡喝到眼睛里这种事情发生，这时会强制进入眼前发白的状况，只有多多眨眼才能将状态解除。



QTE

在游戏中有时候会有QTE蹦出来，指针会在槽内来回移动，要在蓝色部分按下X键才能成功完成QTE。在游戏中最为常见的一种QTE是“说话”，你没有看错这游戏说话都需要操控，每次主人公想说出一整句话时，构成每一个单词的字母都会有一次QTE，并且由于游戏QTE判定比较刁钻，在指针正好达到蓝色部分时按下按键往往会错过一点，在多次错过后还会因为说出的话让人听不明白而导致对话失败，悲惨的主人公常常是有苦说不出。另外在任何东西放在嘴里时，按Y吸气是万万不可的，这会导致主人公被吃在嘴里的东西呛到并堵住气管。此时主人公便无法呼吸，脸也越变越蓝，QTE的指针会来回移动，要准确将QTE的落点控制在蓝色部分才能让主人公将东西给咳出来。



双人联机

一个人已经手忙脚乱，两个人会怎样大概已经可想而知，不过双人合作可谓该游戏的精髓，复杂操作的合作无时不刻考验着两人的默契。在联机时要新开一个存档格并选择联机模式，在联机部分内大多的动作都会拆分成两个，必须两人合作才能完成一个循环。最基础的走路会变成一个人控制左脚另一个人控制右脚，一只腿已经迈出去了队友还没跟上就会立刻劈叉，如果两个人不能很好的合作就只能在劈叉状态下一点点往前蹭。而在呼吸方面也是一样，一个玩家一个劲吸气并不能解决问题，还要队友配合呼气才能恢复氧气状态。在游戏里会出现一个人一直在吸气另一个人却偏偏忘记呼气、说好同时按键却总是合不到一起、该避开某个障碍物两人中的一人偏偏按错的问题会时有发生。因此多人联机的要诀并不是多多练习合作，而是抑制住真人快打的想法，和睦地把游戏继续下去（笑）。

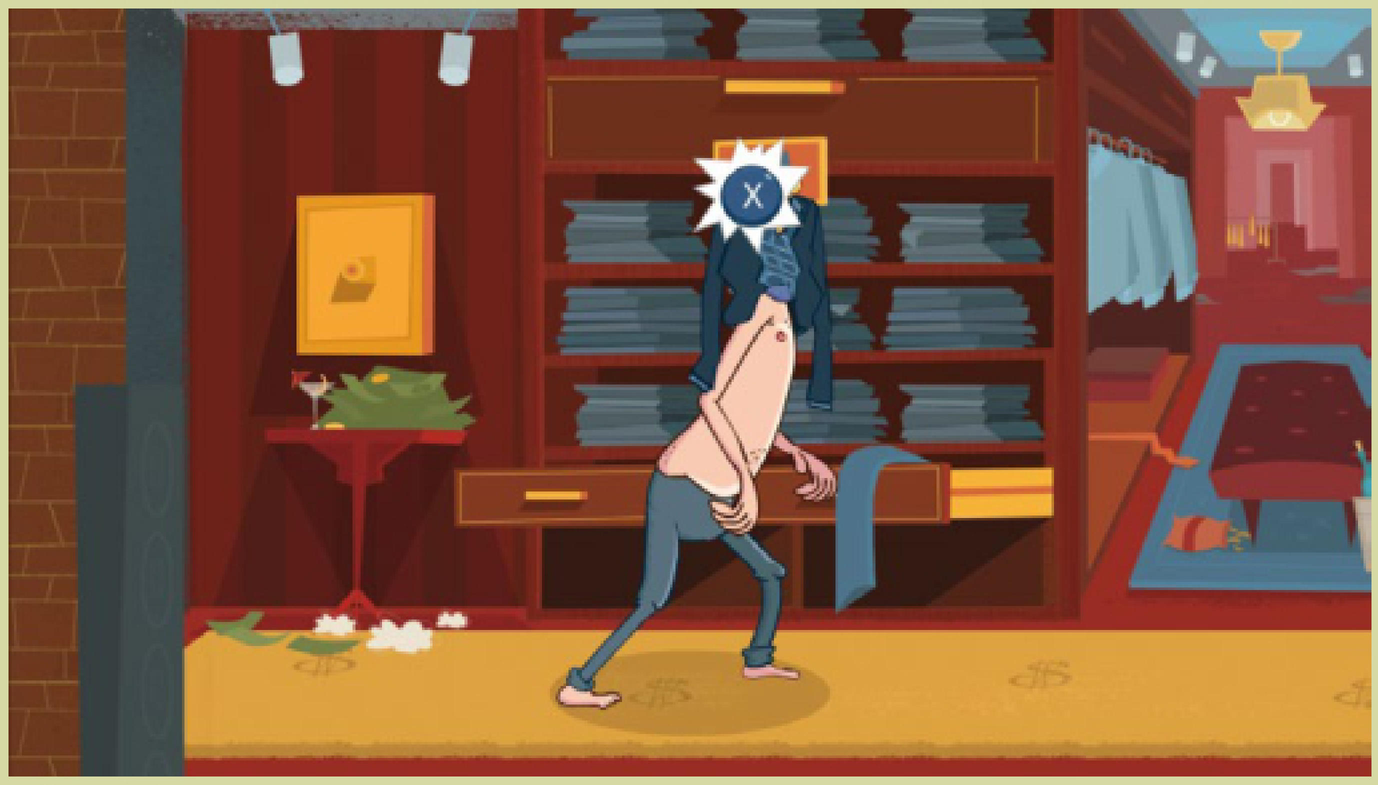


高级操控

以为走两步就完了？不要小看制作人的恶意，我们的主人公还要靠这副解决内急都困难的身体，载着战争女神把汽车开到100公里/小时、操纵机甲与邪恶机器人战斗乃至挑战大魔王。

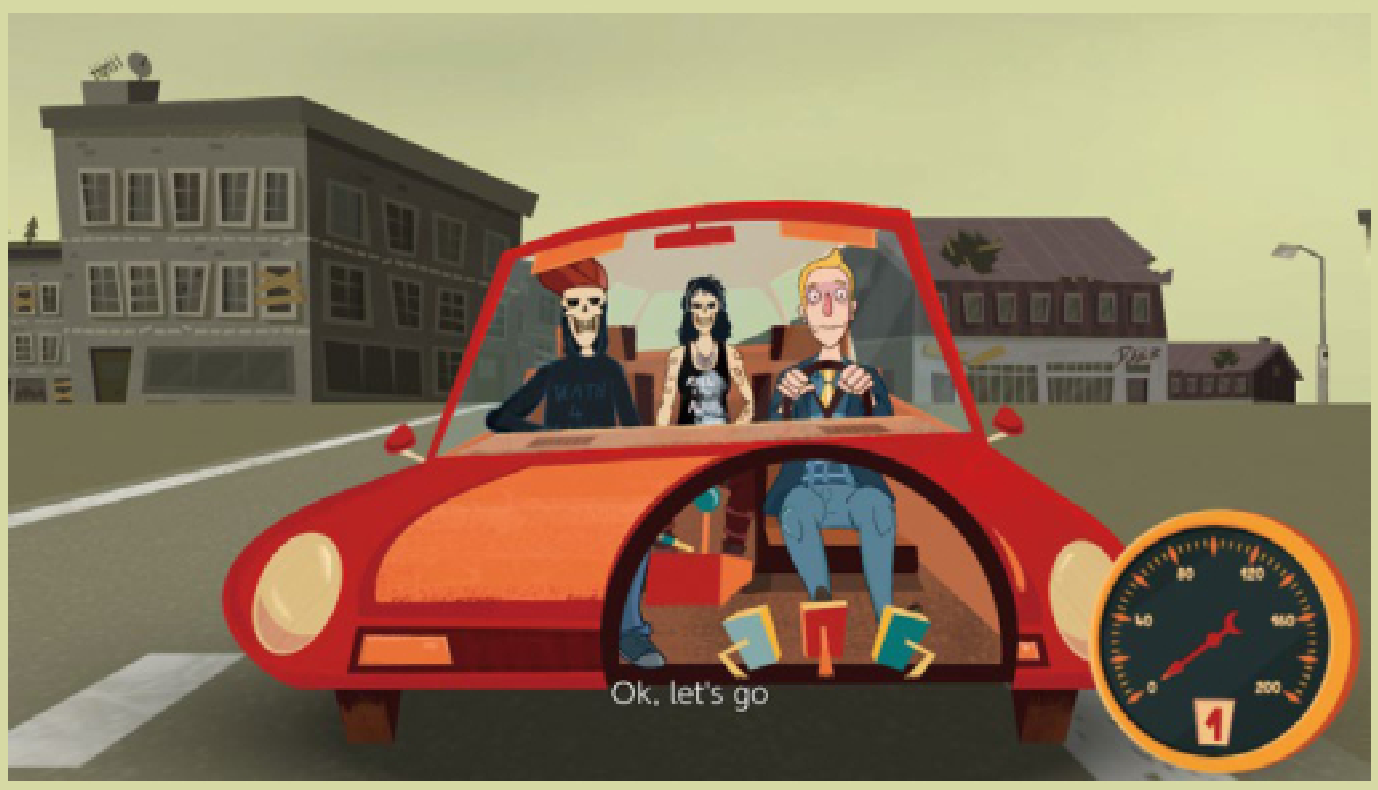
手动操控身体

游戏的首关旨在熟悉操作，之前提到的呼吸、眨眼、移动都有体现，不过更具挑战的是一边兼顾这些行动一边完成其他一些活动。在一切都需要手动操控的状态下，主人公上厕所也成了难题。小解时要利用L与R键控制指针保持在蓝色部分，以防水流溅在外面，然而不争气的主人公解到一半有可能直不起腰，此时如果没能很快把身子直立起后果会很严重。而刷牙这样轻而易举的活动，在手动操控身体时也暗藏杀机，在刷牙后吸了口气就可能呛个半死。穿衣更成了一个考验，为了让玩家不那么顺利地完成挑战还特别设置了干扰按键。至于喝咖啡嘛，还是算了吧，除非眼睛也能喝咖啡的话。



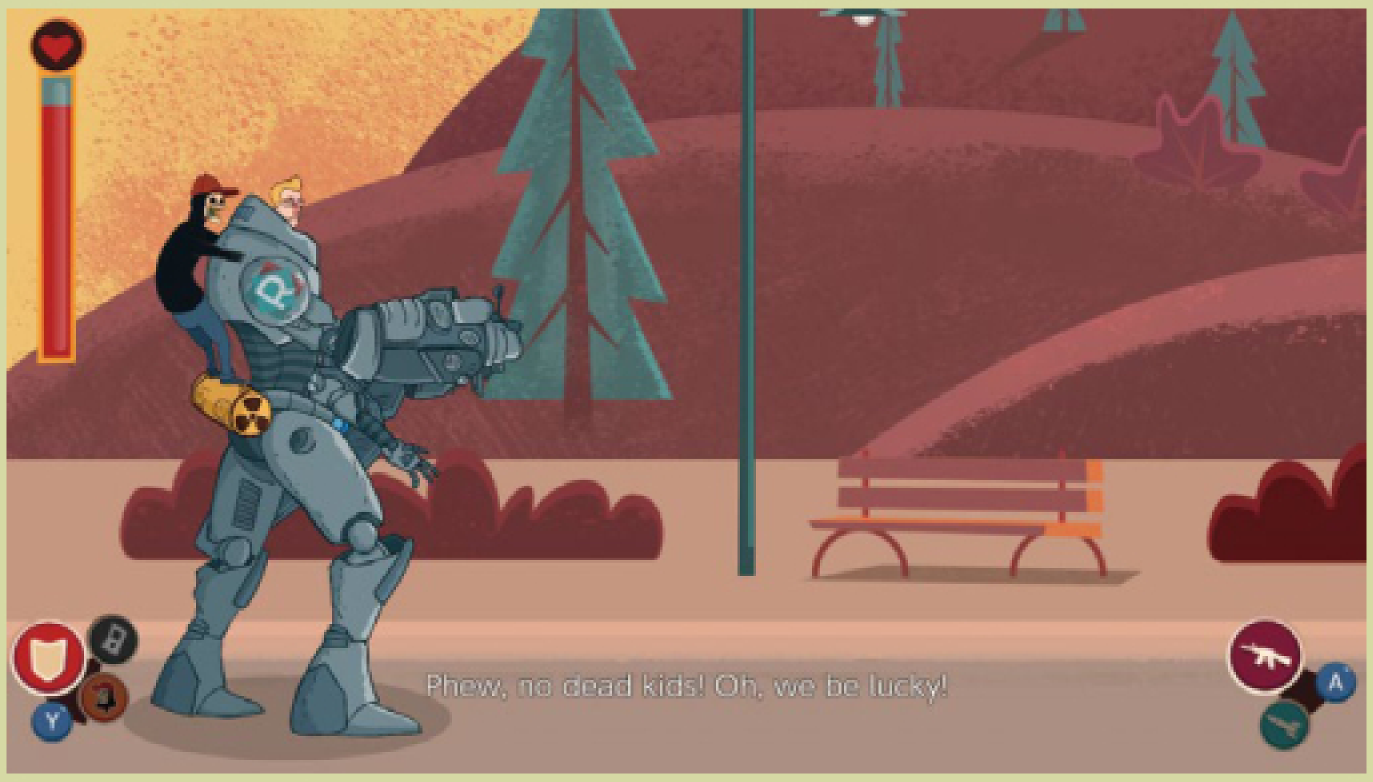
手动操控汽车

在这款游戏中开车要远比现实中与竞速游戏中麻烦。里面共有离合、刹车、油门、挡杆、方向盘五种操作，当然之前提到的呼吸与眨眼也不能忘了。其中ZR键掌管离合，每次启动汽车时要先按下ZR再一直按下油门键ZL才能让汽车保持行驶，在游戏中途会有老婆婆出现在道路上，此时要推动右摇杆先将脚部放在刹车上，再按ZL进行急刹，或按L或者R换道进行躲避，而困难不止于此。在开车中途有加速的需求时，要按住左方的上方向键，先将左手搭在挡杆上按ZR踩住离合，再点L键切换挡位，切换完还要把那只手重新放回方向盘才能正常开车。由于开车、切换挡位、刹车是三套操作，操作失误是常有的事，有时在切换挡位时突然要求刹车或者转向已经充满挑战，更别提此时还要时刻关注呼吸和眨眼。



手动操控机甲

相较之让人手忙脚乱的开车环节，开动机甲反而是个简单事。整个机甲就好像是加装了武器的大号塞缪尔，除去呼吸和眨眼这些塞缪尔的基本操作外，机甲的操作也减到了移动、切换武器、防御、扔出死神四种。其中 ZL 与 ZR 控制双腿移动，如果切换太快后面的腿没跟上这么大个机甲也会劈叉，而走着走着直不起腰的问题也依旧会出来干扰，不过这种程度的干扰对前几关身经百战的玩家已经不算什么了。本关新加入了武器，按 A 可以在机关枪与火箭炮之间切换，与敌人对决时有一个简单的晃动准星的 QTE，准星在绿色时按 R 键便可准确命中目标，相反在红色时武器会打偏。当敌人射来子弹时可以按住 L 用盾牌进行防守，但若是敌人发射导弹则需像与敌人作战时一样利用 QTE 给的机会将导弹射下来。最后抛出死神地动作看起来似乎诡异了点，但作用却是实在的，在敌人使用护罩防御时可以按 Y 进行副装备切换，按 L 扔出背后的死神，死神挨揍的空当敌人的护罩就会消失，此时就可以进行攻击。



手动操控地狱警卫

一切都需要手动操作确实害惨了主人公，但不代表这种力量一无是处，正确运用这种力量甚至能操控其他生物！于是就有了这一幕，塞缪尔居然用手动之力控制了地狱警卫的身体并和魔王来了一场硬碰硬的对决，在操控地狱警卫时与操控机甲时大同小异，区别是机甲的射击类武器被替换为双刀，L 与 R 分别控制一把。此战中操控不算很复杂，但应对魔王的攻击则比较费工夫，许多 QTE 更是增加了挑战。当魔王高举大剑时意味着他要进行劈砍，同时按下 L 与 R 可以进行防御。当其横举大剑时是横斩的先兆，这时要主动打乱走路节奏，让地狱警卫劈叉，这样魔王的攻击就会挥空。当其抬头酝酿喷火时，防御等待是没有效果的，要走到其跟前对其进行攻击才可打断其招式。当魔王高举大剑，大剑上冒出红光时，依然要利用防御招架，招架成功后会进入一个拼刀环节，此时连打 A 键才能触发 QTE。



成就/奖杯

名称	点数/杯种	说明
HOLY FECES!	100 /白金	解锁除此之外的所有成就/奖杯
Feces Happen	30 /银杯	完成第一关
To Hell With Hell	30 /银杯	完成第二关
Bad Everything Day	30/银杯	完成第三关
Carpoolin'	30 /银杯	完成第四关
Ok Papa	30 /银杯	完成第五关
All In A Day's Work	30/银杯	完成第六关
No Child Left Behind	30/银杯	完成第七关
No Refunds!	30/金杯	完成第八关
Treat Yourself Twice A Day	30/银杯	喝两杯咖啡
Take My Breath Away	30 /金杯	只呼吸15次就完成塞缪家的关卡
Slow Down Dude!	30 /铜杯	把车开到150千米/小时
Wordsmith	30 /铜杯	在一次完整对话中不出错到导致NPC无法听懂
Robocorpse	30 /银杯	干掉每个机器人
Good Job, Sam!	50/金杯	完成单人剧情模式
Bronze Before Brains	30/金杯	在计时赛模式都获得铜杯以上的评价
Silver Spoon In His Mouth	50/银杯	计时赛模式都获得银杯以上的评价
Golden Furniture	70/金杯	计时赛模式都获得金杯以上的评价
Skip Right To The Action	20/铜杯	跳过一段动画
Hippie Boy	30/铜杯	不穿鞋去工作
Made Tony Open A Cafe...	30/铜杯	多次给Tony小费直到触发剧情
...Then Blew It Up	30/铜杯	在第八关用机甲摧毁Tony的咖啡店
Stairway To The Living Room	30/铜杯	不要从阶梯上摔下去
Piss Perfect	30/铜杯	在小解时不要弄到自己身上
Blink 2000 Times For Yes	30/铜杯	眨眼2000次
Character-Driven Story	30/铜杯	不跳过所有动画
#Hashtag	30/金杯	收集所有跳出的#号标签

成就/奖杯心得

除去挑战成就 / 奖杯，本作中大部分成就 / 奖杯都比较容易，整体只需通关 2 两次总共 10 小时左右即可获得全部成就 / 奖杯。

难点解析

Wordsmith：该奖杯并不要求整个游戏全部对话都成功完成，只需将一个 NPC 的几句对话在无误的前提下完成即可解锁。另外说错一点点是没有问题的，只要保证 NPC 能够听懂对话就行了。

Robocorpse：此成就 / 奖杯需要注意，近战的机器人只有一次击毁的机会，如果让其逃跑就不能获得成就 / 奖杯了。

#Hashtag：该收集有 32 个，其中大部分可以在流程中获得，剩下的大抵分为探索、失误、重复互动触发，遇到这几种情况尽可能多多尝试。



文 乌冬 美编 01



猎人集·会·所

极贝希摩斯可以说是目前最难打的怪物也不为过，它的任务已经配信了一段时间，相信到现在都还没过的猎人也大有人在，所以这次就来讲讲这个任务的要点。另外讨伐贝希摩斯获得的腾龙 α 系列防具让不少武器的配装都发生了变化，这次也推荐一些关于腾龙 α 系列防具的配装



贝希摩斯歼极战

活动任务“贝希摩斯歼极战”在8月24日～9月7日期间供猎人挑战，任务中出现的极贝希摩斯可以当成历战版，除了体力和攻击力提升了不少外，招式性能方面也有不小的变化，使得讨伐难度直线提升。完成这个任务可以获得素材“幻象棱晶”，用来完成获得外观装备“腾龙”的交货委托，同时公会名片中还能获得“光之战士”称号。



重点注意招式

陨石：和原版相比，极贝希摩斯的陨石带防御力下降效果，被降防后再被其他招式打中非常痛，要准备好忍耐种子或者硬化粉尘来解除。还要注意陨石的数量，在肉盾没拉到仇恨前，它必定会选场上的3个目标，每个目标落下1个，所以在场的每个人都不能大意，还有躲避时不要凑到一块，以免波及队友，而如果肉盾拉到仇恨后，就只会对肉盾目标落下1个。

大漩涡：咏唱时间大幅缩短，像原版那样在它咏唱中用闪光弹打消变得非常困难，而且由于是“历战怪”，它在中了 2 次闪光后就会免疫。咏唱中被锁定的猎人要尽量往场地边缘跑，远离战斗区域，以免龙卷风影响队友。

2 连重锤：第三和第四个区才会用的新招。先后用两只手的臂锤砸向目标的两段攻击，攻击力非常高，而且还带裂伤状态。

黄道陨石：黄道陨石的使用时机也有变化，改为第一个区和第二个区换区时以及最后的区使用，最后的区会使用 3 次，包括两次战斗过程中使用的以及最后倒下前使用的。而且不像以前每个黄道陨石都有复数的彗星供猎人躲，除了第一个区有两个彗星外，其他区每个黄道陨石都只对应一个彗星，所以战斗时一定要将极贝希摩斯从彗星处引开，以免彗星被它的攻击破坏，但也不能引太远，得保证黄道陨石落下时来得及跑到彗星后面。最后要特别注意的是第三个区域本来是没有黄道陨石的，但是如果猎人在一段时间内的输出不足，极贝希摩斯就也会使用黄道陨石，而且这个区没有彗星，也就是说只能依靠动作“最终幻想 X IV 跳跃”来躲，但是这要求玩家的按键时机非常精确，稍有偏差就会失败，所以还是全力输出为好，保证安全过渡。

是一个方法。实在不够输出让它使出了黄道陨石，那就只能靠“最终幻想 X IV 跳跃”来躲了，上期杂志说了在陨石从云里整个露出来时起跳，但这也不是绝对的，因为当前猎人离陨石落点的距离也会影响起跳的时机。这里再说说从猎人的动作来判断起跳时机的方法，在黄道陨石落下过程中，猎人会有一个用手臂遮挡头部的动作，通过这个动作比较好判断在不同距离的起跳时机，在陨石落点附近的极近距离时，在动作结束手准备完全归位时起跳；在有 1 个到 2 个贝希摩斯身位的的中距离时，等动作完全结束后起跳；有 3 个贝希摩斯身位以上的远距离时，等动作结束后过半秒再起跳。三种距离里比较建议在中距离躲，因为动作结束的时机通过肉眼比较好判断，而近距离和远距离通过肉眼判断还是很容易出现偏差。

最后一个区比较小，而且极贝希摩斯还经常使用大漩涡，被大漩涡缩小了活动范围还是其次，最糟的情况是彗星落到大漩涡的范围内，导致不能用彗星来躲黄道陨石，所以肉盾还是要尽快拉到仇恨，减少它出大漩涡的次数，实在不行依然可以主动中拘束攻击来拉。这个区每对极贝希摩斯造成一定的伤害它就会放一次彗星，这时就可以留意了，因为继续造成一定的伤害它就会出黄道陨石，一共有 3 次，最后一次就是它被打到时。





狩猎要点



极贝希摩斯的狩猎要点和原版基本是一样的，担当肉盾的猎人要多攻击头部拉到仇恨，然后让担任 DPS 的猎人输出，值得一提的是贝希摩斯判断作为仇恨目标的猎人时主要看攻击头部的次数，所以短时间内能造成多段攻击的武器都能比较快地拉到仇恨，像是铳枪的龙杭炮或重弩枪的散弹。拉到仇恨后肉盾也不能一味地防御，要根据战况来调整位置，如一开始的 8 区可以将极贝希摩斯引到落石下面，然后让队友击落落石砸到它身上，还有最重要的是将其引离彗星的位置，距离保持有一个贝希摩斯的身位即可，这样当黄道陨石落下时也来得及跑过去。

第三个区是战斗重点，因为这个区里极贝希摩斯不会使用彗星，如果输出不够导致它使用黄道陨石，加上不能熟练掌握“最终幻想 X IV 跳跃”的使用时机的话基本就九死一生了。最好的方法当然是全力输出不让它用黄道陨石，但由于这区它很少使用魔法，导致肉盾比较难打头部拉到仇恨，DPS 输出的机会也相对变少，因此肉盾也可以故意中拘束攻击来拉仇恨，还有队伍中是否有控制也很重要，拉不到仇恨时控制住怪物来增加输出也

总结

过这个任务团队配合是关键，所以有一个平衡的队伍非常重要，最佳配置就是一肉盾、一奶妈和两 DPS，其中奶妈最好是能兼职控制的轻弩枪或单手剑。没奶妈的话，最低限度也要有个肉盾，因为没人拉仇恨的话，光是躲满场的陨石和大漩涡就让人疲于奔命了，更别谈输出，但肉盾和奶妈最好也各不超过一个，这会导致担任 DPS 的人减少，很容易就会在第三个区域输出不足，让它使出没有彗星躲的黄道陨石。所以在和野队联机讨伐时，进任务前一定要确认好其他人使用的武器，看到全是 DPS 或肉盾、奶妈太多的队伍就不要参加了。

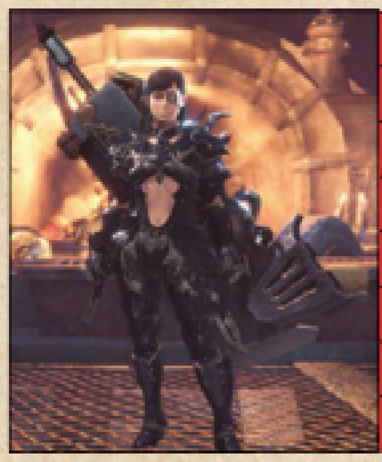


腾龙α防具配装

完成贝希摩斯的讨伐后，可用其素材打造腾龙α系列防具，这套防具的技能以会心类为主，很容易就能配出高火力的配装，如果再加上套装技能龙骑士之证【4】（达人艺）的续航效果，大部分近战武器都可长时间保持高火力，可以说是一套相当强的泛用防具，下面介绍一些围绕腾龙α系列的配装。

大剑

无属性大剑龙热机关式【钢翼】改的配装，以往集中和火力技能只能二选一，不过腾龙α系列的出现则让两者能并存。武器客制一次会心率，配合技能再加上攻击弱点能让会心率达到100%，火力和续航力都相当高。

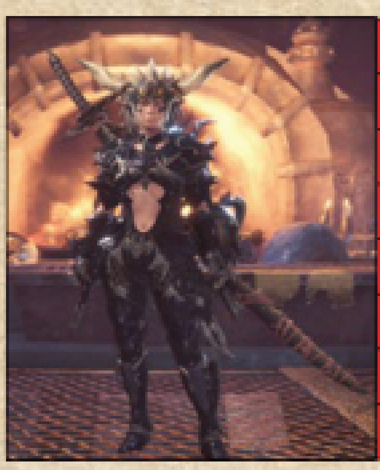


部位	防具	镶嵌槽
武器	龙热机关式【钢翼】改	攻击珠【1】、达人珠【1】
头	龙王的独眼α	浑身珠【2】
身体	腾龙战铠α	浑身珠【2】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、无击珠【2】
腰	腾龙腰甲α	缩短珠【2】
脚	腾龙护腿α	超心珠【2】
护石	集中护石II	无

发动技能 看破Lv7、攻击Lv4、超会心Lv3、弱点特效Lv3、集中Lv3、精神抖擞Lv2、强化持续Lv1、无属性攻击Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

太刀

腾龙α系列防具的出现令无属性武器的配装都有加强，其中就包括天上天下无双刀，配合技能再加上攻击弱点能让会心率达到100%，这样白色锋利度基本不会掉。武器客制可以选择强化攻击力或赋予回复能力。

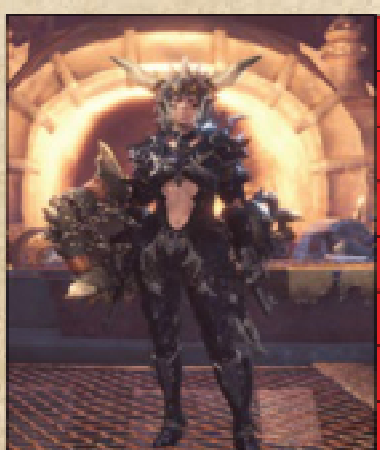


部位	防具	镶嵌槽
武器	天上天下无双刀	无击珠【2】
头	战纹头盔α	攻击珠【1】
身体	腾龙战铠α	匠珠【3】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	腾龙腰甲α	痛击珠【2】
脚	腾龙护腿α	超心珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 看破Lv6、攻击Lv5、匠Lv4、超会心Lv3、弱点特效Lv3、精神抖擞Lv2、强化持续Lv1、无属性攻击Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

片手剑

武器客制一次会心率，配合技能再加上攻击弱点能让会心率达到100%，从而达到维持白色锋利度的效果。另一个客制可以选择强化攻击力或赋予回复能力。



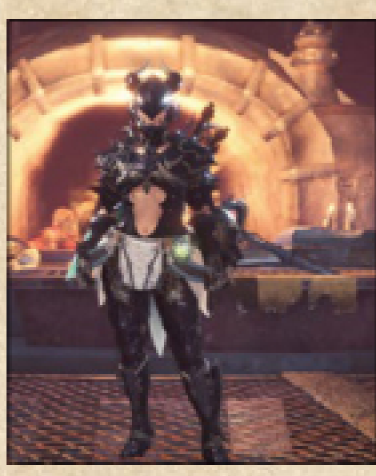
部位	防具	镶嵌槽
武器	致命宽剑	无
头	战纹头盔α	攻击珠【1】
身体	腾龙战铠α	浑身珠【2】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	腾龙腰甲α	痛击珠【2】
脚	腾龙护腿α	超心珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 看破Lv6、攻击Lv5、超会心Lv3、弱点特效Lv3、匠Lv3、精神抖擞Lv3、强化持续Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）



双剑

配合技能加打弱点有90%的会心率，再加上利刃也基本不用担心锋利度消耗，不放心的话也可将武器客制会心率加到100%。耐力极速回复可根据具体情况换成其他，如整备或无伤等，配无伤的话武器最好客制赋予回复能力。

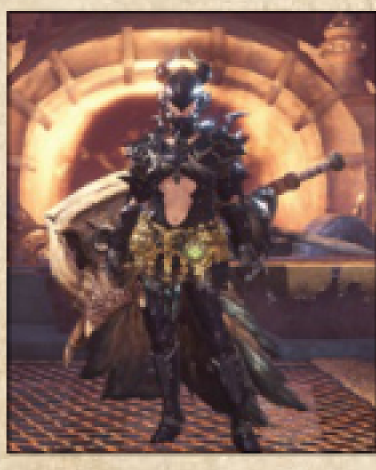


部位	防具	镶嵌槽
武器	皇后小刀·冥灯	早气珠【2】、早气珠【2】
头	腾龙战盔α	早气珠【2】、达人珠【1】
身体	腾龙战铠α	强走珠【2】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	麒麟腰环γ	攻击珠【1】、达人珠【1】
脚	腾龙护腿α	痛击珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 攻击Lv7、看破Lv6、超会心Lv3、弱点特效Lv3、跑者Lv3、耐力极速回复Lv3、飞燕Lv1、利刃/弹丸节约Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

大锤

无属性锤子配装，武器客制会心率，技能配合打弱点有95%的会心率，即使只有很少的白斩也持续高火力输出。



部位	防具	镶嵌槽
武器	爆锤战锤II	无击珠【2】
头	腾龙战盔α	浑身珠【2】、达人珠【1】
身体	腾龙战铠α	浑身珠【2】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	绚辉龙铠罗腰甲β	浑身珠【2】、攻击珠【1】
脚	腾龙护腿α	痛击珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 看破Lv5、攻击Lv4、匠Lv4、超会心Lv3、弱点特效Lv3、精神抖擞Lv3、属性解放/装填扩充Lv1、飞燕Lv1、无属性攻击Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

狩猎笛

暴力奶妈配装，武器客制会心率，配合技能账面数值达到50%，再配合弱点特效即能达到100%，而且武器匠Lv3就有不短的白斩，即使打不到弱点，也不容易掉到白斩以下。装跳跃珠的镶嵌槽可以根据具体情况换成其他，比如耳塞或整备之类。

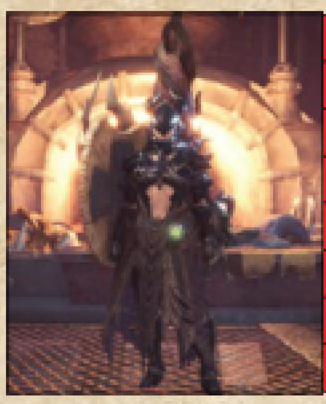


部位	防具	镶嵌槽
武器	爆鳞鼓赤红行光	跳跃珠【2】、跳跃珠【2】
头	战纹头盔β	攻击珠【1】、鼓笛珠【1】
身体	腾龙战铠α	超心珠【2】
腕	腾龙腕甲α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	腾龙腰甲α	跳跃珠【2】
脚	腾龙护腿α	痛击珠【2】
护石	匠之护石III	无

发动技能 看破Lv6、攻击Lv4、超会心Lv3、弱点特效Lv3、匠Lv3、回避距离UPLv3、精神抖擞Lv2、强化持续Lv1、吹笛名人Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

长枪

无属性长枪配装，这里选了更容易入手的惨爪刺针 II，武器自带白斩，并且无需客制会心率，光靠技能就能达到 50%，配合打弱点即能达到 100%。如果刷出了鉴定武器铠罗之尖 · 惨爪则更好，不过要注意需配上匠技能才有白斩。

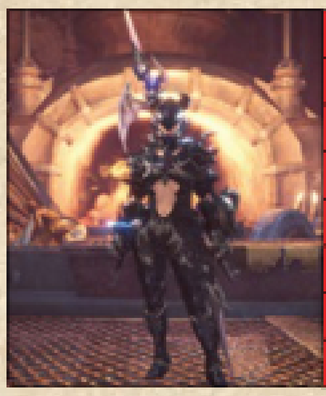


部位	防具	镶嵌槽
武器	惨爪刺针 II	无
头	腾龙战盔 α	强壁珠【2】、攻击珠【1】
身体	腾龙战铠 α	攻击珠【1】
腕	腾龙腕甲 α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	乌尔德腰甲 γ	无击珠【2】、攻击珠【1】、攻击珠【1】
脚	腾龙护腿 α	痛击珠【2】
护石	铁壁护石 III	无

发动技能 攻击 Lv7、看破 Lv4、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、防御性能 Lv3、回复速度 Lv2、龙属性攻击强化 Lv1、飞燕 Lv1、防御强化 Lv1、无属性攻击 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

操虫棍

腾龙 α 系列可以说就是操虫棍的专用装备，所以操虫棍使用时基本都不用怎么配其他防具，穿一套即可。为了一体感，这里配的武器是同样用贝希摩斯素材打造的操虫棍穿心枪盖博尔格 · 真，当然就性能来说这把武器也是破格的。装饰品可以根据自己的喜好调整，这里选择了偏攻击的装饰品。

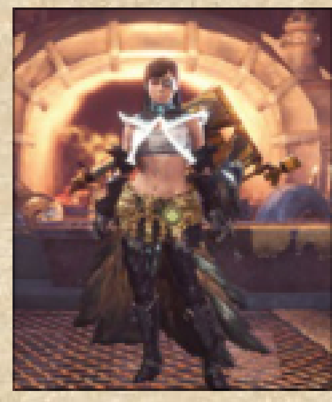


部位	防具	镶嵌槽
武器	穿心枪盖博尔格 · 真	痛击珠【2】
头	腾龙战盔 α	匠珠【3】、攻击珠【1】
身体	腾龙战铠 α	匠珠【3】
腕	腾龙腕甲 α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	腾龙腰甲 α	昂扬珠【2】
脚	腾龙护腿 α	昂扬珠【2】
护石	匠之护石 III	无

发动技能 看破 Lv6、匠 Lv5、攻击 Lv4、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、强化持续 Lv3、飞燕 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

重弩枪

重弩散弹配装，武器是鉴定重弩枪铠罗突击弩 · 贼，客制会心率，配上技能加打弱点能达到 100% 的会心率，相当暴力。

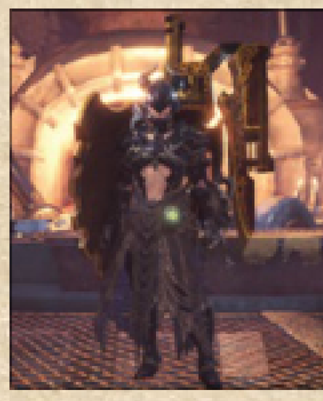


部位	防具	镶嵌槽
武器	铠罗突击弩 · 贼	无
头	龙王的独眼 α	散弹珠【3】
身体	麒麟服饰 γ	攻击珠【1】、攻击珠【1】
腕	腾龙腕甲 α	超心珠【2】、超心珠【2】
腰	绚辉龙铠罗腰甲 β	痛击珠【2】、攻击珠【1】
脚	麒麟护胫 β	无击珠【2】
护石	浑身护石 II	无

发动技能 攻击 Lv6、属性解放 / 装填扩充 Lv3、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、看破 Lv2、精神抖擞 Lv2、散弹 · 刚射强化 Lv1、匠 Lv1、无属性强化 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）

铳枪

腾龙 α 防具和铳枪的相性并不好，由于炮击并不能触发会心，所以大部分以炮击作为攻击主轴的铳枪都不适合，只剩下有限的以突刺攻击为主轴的非炮击型铳枪。最好的非炮击型铳枪要数鉴定武器铠罗铳枪 · 毒，自带 15% 原始会心率，并且只需匠 Lv2 就能出白斩，客制会心率再加上技能，很容易就能打出 100% 会心率来维持白斩。实在刷不出的话就只能退而求其次选可生产武器中的牙龙铳枪【大食】III，不过这把铳枪不仅攻击力相对较低，还没白斩和原始会心加成，比铠罗铳枪 · 毒逊色不少，不是很推荐。



部位	防具	镶嵌槽
武器	铠罗铳枪 · 毒	无击珠【2】
头	腾龙战盔 α	强壁珠【2】、铁壁珠【1】
身体	腾龙战铠 α	铁壁珠【1】
腕	腾龙腕甲 α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	乌尔德腰甲 γ	达人珠【1】、攻击珠【1】、铁壁珠【1】
脚	腾龙护腿 α	痛击珠【2】
护石	匠之护石 III	无

发动技能 攻击 Lv7、看破 Lv4、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、防御性能 Lv3、回复速度 Lv2、龙属性攻击强化 Lv1、飞燕 Lv1、防御强化 Lv1、无属性攻击 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

斩击斧

针对铠罗剑斧 · 麻痹的配装，虽然武器没有白斩，不过本身的攻击面板不低，而且还有很高的麻痹属性，既能输出也能控场，泛用性相当高，如果刷出来就不要浪费了。

发动技能 看破 Lv6、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、麻痹属性强化 Lv3、属性解放 / 装填扩充 Lv3、强化持续 Lv3、攻击 Lv1、飞燕 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）

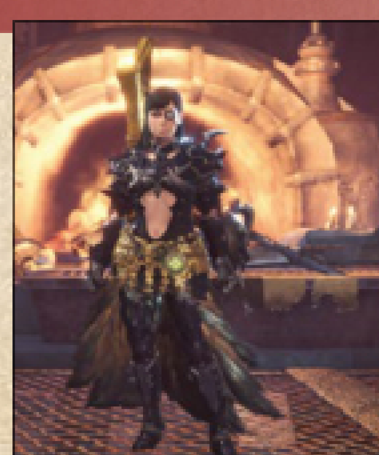


部位	防具	镶嵌槽
武器	铠罗剑斧 · 麻痹	解放珠【3】
头	腾龙战盔 α	昂扬珠【2】、麻痹珠【1】
身体	腾龙战铠 α	昂扬珠【2】
腕	腾龙腕甲 α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	腾龙腰甲 α	超心珠【2】
脚	麒麟护胫 β	麻痹珠【1】、麻痹珠【1】
护石	痛击护石 II	无

轻弩枪

通常弹速射轻弩枪配装，腾龙 α 系列的出现令原本就不低的通常弹速射轻弩枪输出再次得到提升。武器是鉴定轻弩枪铠罗迅击弩 · 射击，客制会心率，配上技能和打弱点能达到 100% 的会心率。

发动技能 攻击 Lv4、看破 Lv4、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、精神抖擞 Lv3、属性解放 / 装填扩充 Lv2、通常弹 · 通常箭强化 Lv1、匠 Lv1、无伤 Lv1、无属性强化 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）

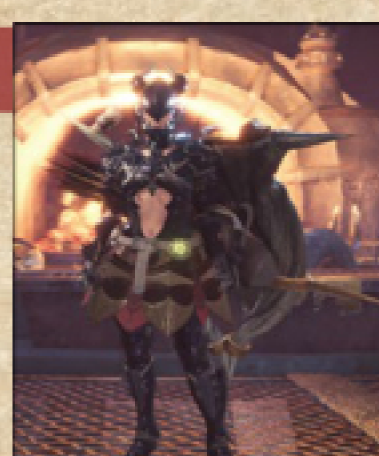


部位	防具	镶嵌槽
武器	铠罗迅击弩 · 射击	解放珠【3】
头	龙王的独眼 α	强弹珠【3】
身体	腾龙战铠 α	浑身珠【2】
腕	腾龙腕甲 α	无伤珠【2】、超心珠【2】
腰	绚辉龙铠罗腰甲 β	痛击珠【2】、攻击珠【1】
脚	腾龙护腿 α	无击珠【2】
护石	浑身护石 II	无

弓

腾龙 α 系列加入后，拔刀弓有了不少改良的余地，火力也得到了提升。团队狩猎时收刀术可根据具体情况换成其他技能，如整备或者体力增强。

发动技能 攻击 Lv7、看破 Lv4、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、收刀术 Lv3、特殊射击强化 Lv2、集中 Lv1、飞燕 Lv1、贯通弹 · 龙之箭强化 Lv1、无属性强化 Lv1、龙骑士之证【2】（飞燕【属性】）、龙骑士之证【4】（达人艺）



部位	防具	镶嵌槽
武器	角王弓疾风	特射珠【1】、特射珠【1】
头	腾龙战盔 α	贯通珠【3】
身体	腾龙战铠 α	痛击珠【2】
腕	腾龙腕甲 α	痛击珠【2】、痛击珠【2】
腰	大马士革腰甲 β	速纳珠【1】、速纳珠【1】、速纳珠【1】
脚	腾龙护腿 α	无击珠【2】
护石	攻击护石 III	无



时间终于来到了 8 月，新赛季一触即发，在众多“老司机”们争分夺秒地冲分之时，作为大部分普通玩家的一员，我们有必要先了解随之更新的游戏 1.2.0 版本的详细情况，所谓知己知彼百战不殆嘛！只有正确阅读当前版本比赛的各项特点和变动，才能从中找出取胜之匙。

马力欧网球 ACE		Nintendo	NS
Mario Tennis Aces		体育	中文版
2018 年 6 月 22 日	本地 1～4 人，在线 1～4 人	无对应周边	
售价为 5980 日元			

对应游戏版本：1.2.0

1.2.0 版本更新改动

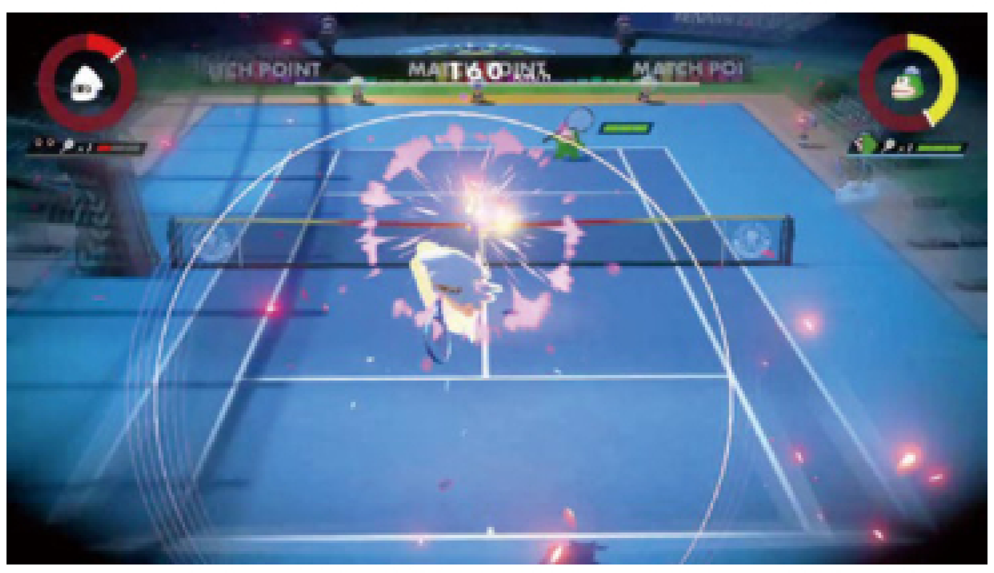
本次 1.2.0 版本改动的涉及面十分广阔，除了对比赛的细节和平衡性做了进一步调整以外，还对许多角色的动作和判定进行了改动。限于篇幅，以下只列出一些较为重要的更新，其他的更新条目可自行前往 https://support.nintendo.co.jp/app/answers/detail/a_id/35399 查看。

游戏平衡方面

1. 狙击发球的最低能量消耗从 25% 增加至 30%（注：启动狙击发球所需的能量仍然为 33%）

2. 如果使用与之相克的球种来接对方的最大蓄力击球，被击退的距离将会缩短。

3. 在故事模式的汹涌大海关卡中，调整了球击中甲板中央的桅杆后反弹的路线。



▲发球狙击的收益有所降低。

角色方面

角色名	调整内容
奇诺比奥	●略微增加正常情况下击球的判定范围（飞身击球除外）
	●缩短触发飞身击球后的硬直时间
	●增加击球的高度
	●略微提升最高速度之下的移动速度
奇诺比珂	●略微增加正常情况下击球的判定范围（飞身击球除外）
	●缩短触发飞身击球后的硬直时间
	●增加击球的高度
	●略微提升角色的球速
瓦力欧	●略微增加正常情况下击球的判定范围（飞身击球除外）
	●略微提升底线击球时对球落点的控制力
	●略微提升截击后的球速
酷霸王 Jr.	●略微缩短横向技术击球的距离
	●稍微缩短正常情况下的击球的判定范围（飞身击球除外）
	●稍微缩短飞身击球的判定范围
	●稍微减少回球的高度
	●降低底线击球时对球落点的控制力
	●降低回球的球速
	●略微减少最高速度之下的移动速度
瓦路易吉	●略微缩短横向技术击球的距离
	●稍微缩短正常情况下的击球的判定范围（飞身击球除外）
	●稍微缩短飞身击球的判定范围
	●降低底线击球时对球落点的控制力
	●稍微减少最高移动速度
	●略微减少截击后的球速
汪汪	●略微缩短横向技术击球的距离
	●大幅缩短飞身击球的判定范围
酷霸王	●略微缩短横向技术击球的距离
罗莎塔	●稍微减少回球的高度
菊花公主	●稍微减少回球的高度
慢慢龟	●在移动时（即身体缩入龟壳中），将球击中身体的触发范围调整至与龟壳一致

其他重要更新

1. 在选项中可以将技术击球的操作设置为“只使用右摇杆”。

2. 在故事模式中关卡挑战失败时可以直接再次挑战而不用回到地图界面。

1.2.0 版本变动解析

本次更新是本作历来更新之中对比赛的改动最大的一次，涉及了现有的大部分角色，上个版本的改动主要以技术击球为中心，对一些在此项能力上较为强势的角色进行了削弱，而此次的 1.2.0 版本的改动则集中在宏观上，以角色为重点将它们的能力重新进行了调整和平衡，力求将角色的“硬实力”拉到了同一起跑线上，改动的效果也是立竿见影，达到了削弱强者，强化弱者的目的。经过改动后，比赛变得更为平衡，在线上比赛时明显能感觉到玩家在选择角色时不再单一，不少冷门角色的使用率也有所回升，呈现出百花齐放的态势。



▲排行榜前列也多了不少“新面孔”。

比赛打法更加多元，单一无敌战术效果被削弱

1.2.0 版本在比赛宏观上的调整体现在比赛的打法上面，从前两个更新条目就可以看出，一些在以前比赛中效果颇为显著的战术遭到了削弱，不但发动条件更为苛刻，效果也减弱了不少。例如狙击发球在之前常用于对手能量槽很低或者为零时，通过狙击来达到强行取分或者毁坏对手球拍的目的，如果玩家的能量槽够多，这招可以连续使用很多回合。而在当前版本被削弱后，玩家即便能量槽蓄满也只能连续发动 3 次，从而不至于让比赛陷入一边倒的局面。

最大蓄力击球的改动也是同样，老版本中速度型角色在面对力量型角色时很容易吃亏，力量型角色只要在比赛中设法击出最大蓄力击球，便能将对面的速度型角色击退一段很远的距离，并且随之而来的回球质量也很低，这就给了力量型角色持续不断击出最大蓄力击球的空间，占尽场上优势。而在 1.2.0 版本之后，这招的威力便受到了明显限制，只要玩家使用与之相克的球路来回击对手的最大蓄力击球，便能减少被击退的距离，使力量型角色面对速度型角色天生的力量优势变得不那么明显。这样改动造成的直接影响便是强迫使用力量型角色的玩家改变原来的“一招鲜”打法，尝试采用其他战术来解决对手，比赛也会变得更加好看。

防守型不再“无敌”，速度型角色崛起

防守型角色过于强势的问题一直是玩家和任天堂官方关注的重点，在 1.1.2 版本中，针对酷霸王 Jr. 在蓄力时的移动速度和回球角度等方面，就已经进行了一些改动，但收效并不明显。而在此次的 1.2.0 版本中，改动的幅度不仅加大了不少，涉及的角色范围也扩展到了速度、奇招、技术型等角色领域。众所周知，在过去很长一段时间里，占据排行榜前列的角色一直以防守型角色为主，而速度型角色在慢慢龟加入之前很难见到它们的身影，这一方面是因为防守型角色过于强势，另一方面速度型角色自身的特点在比赛中作用有限，本次改动就旨在解决这两方面的问题。



▲慢慢龟在易上手的同时还拥有不俗的击球实力，颇受许多玩家的青睐。

1.2.0 版本对防守型角色的改动主要集中在击球判定范围和回球球速上，防守型角色此前最为人所诟病的一点便是极为广阔的击球判定范围，只要不是角度过于刁钻的球路，都能轻松接到，如果再与同样变态的技术击球相配合，密不透风的防守常常能让对手陷入绝望。1.2.0 版本的改动针对这一点，不仅削减了防守型角色包括飞身击球在内的击球判定范围，同时还降低了移动速度和回球质量，使其变态的防守能力对对手玩家造成的压力减小了许多。改动过后，玩家终于能够通过正常调球（即不断改变球种和球路）的方式与防守型角色正面一战，而不是在铁壁般的防守下感到无从下手，一些角色的特性，例如技巧型和奇招型角色的球路控制也能有用武之地。

针对速度型角色的强化是 1.2.0 版本的另一个较大的改动。根据笔者自身的实际体验和对当前版本所作改动的解读，1.2.0 版本从根本上改变了速度型角色劣势地位，不仅增加了它们在正常击球和飞身击球时的判定范围，更为至关重要的一点是增加了击球的高度，而与之相对的，降低了一些其他类型角色的击球高度。这些改动使得速度型角色至少可以确保在多拍对打中不落下风，而对击球高度的改变则破除了之前其他玩家面对速度型角色时只要采用吊高球或者上旋球便能轻松获得优势的状况，速度型角色也因为回球的高度有了提升而不至于被不少体型较大的角色在中途便拦截下来。

可以预见，随着防守型角色逐渐掉落神坛，速度型角色在慢慢龟的带领下将会得到更多出场机会，角色在比赛中整体的出场率也会平衡不少。比赛的打法从最初的“技术击球遍天下”，到 1.1.2 版本的追求完美技术击球，再到如今 1.2.0 版本的百花齐放，历经多次变迁，终于回到了当初制作组想要做出的效果——即只要充分发挥每个角色的特性，便能在比赛中发挥其应有的作用。所以对于像笔者之类的广大普通玩家来说（高玩在哪个版本都很厉害啦），或许 1.2.0 版本才是最能保障我们正常游戏体验的版本，而对于新手玩家来说，从这个版本开始接触游戏再合适不过。

新角色鱿鱿解析

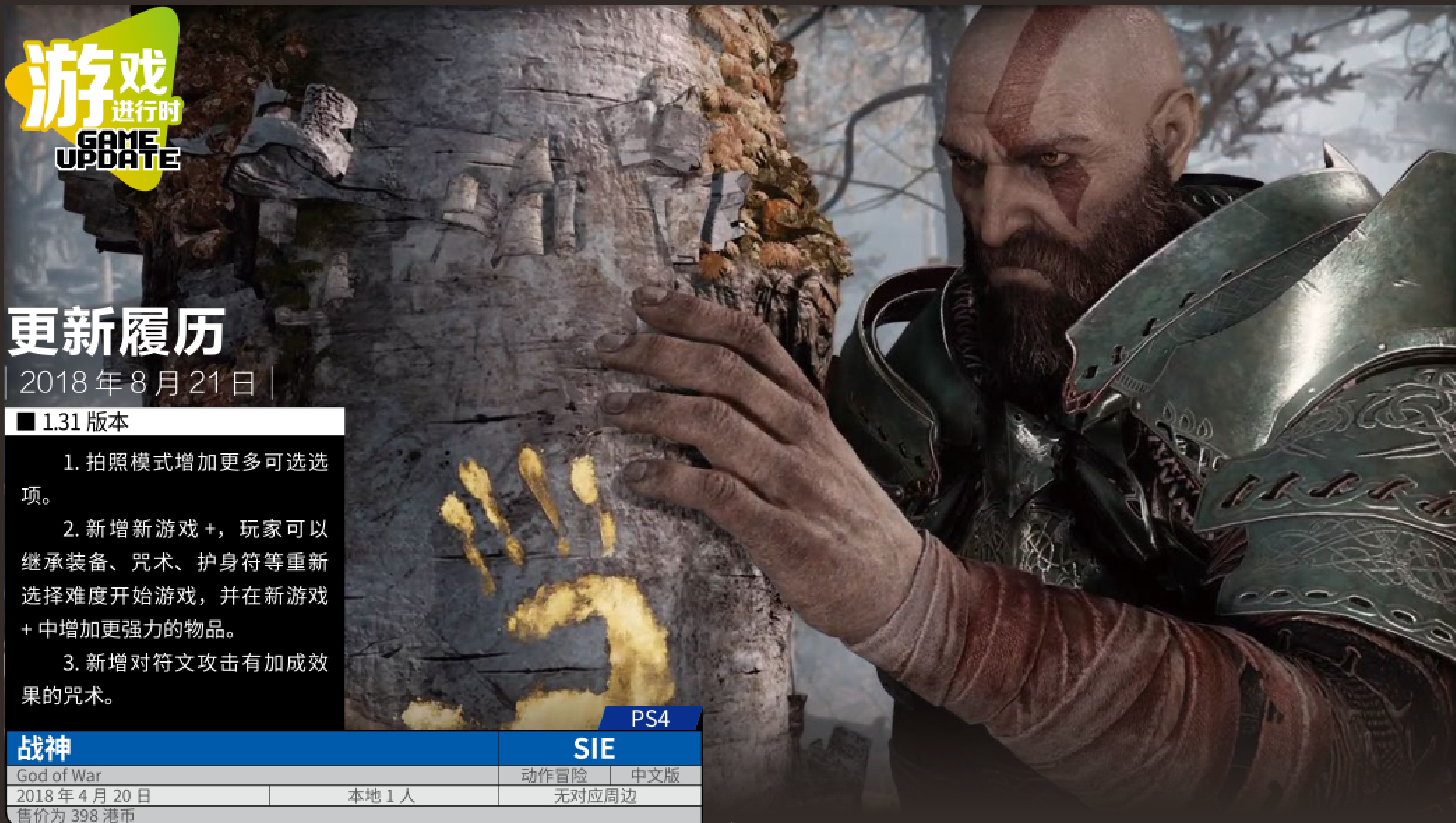


解析：作为一名奇招型角色，不同于罗莎塔和害羞幽灵以变化多端的侧旋球为主要攻击手段，鱿鱿最大的特点在于它的上旋球，不仅拥有如同侧旋球般的弯曲弧度，还附带着球速快、高度高的特性，让敌人防不胜防。相比于它的优点，这个角色的弱点也十分明显，最大蓄力击球的蓄力时间过长是它的一大问题所在，这令它几乎无法在高强度比赛中顺利击出这种威力巨大的球种，使得直接火力大打折扣；而由于不像其他两个同类型角色那样漂浮在空中，鱿鱿的操作手感或许也会令许多初次上手的玩家感到不适应，相比起来速度会慢很多；此外，技术击球的触发距离虽然尚可，但以空中跳跃来进行技术击球的形式还需一段时间练习来掌控距离和方向。总的来说，鱿鱿这个角色不像上月的慢慢龟那般易上手，需要玩家花费一定的时间和比赛场次来慢慢熟悉它的特点和比赛方式。



▲在比赛中将上旋球以强力击球（连按两次击球键）的方式击出是鱿鱿的杀手锏之一。

游戏进行时 GAME UPDATE



更新履历

2018 年 8 月 21 日

■ 1.31 版本

1. 拍照模式增加更多可选选项。

2. 新增新游戏 +，玩家可以继承装备、咒术、护身符等重新选择难度开始游戏，并在新游戏 + 中增加更强力的物品。

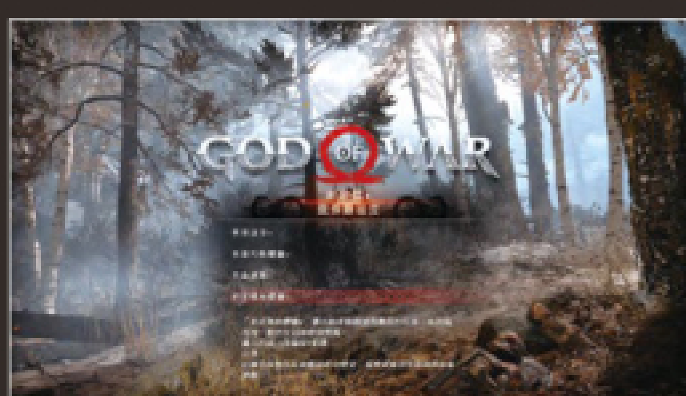
3. 新增对符文攻击有加成效果的咒术。

战神	SIE	
God of War	动作冒险	中文版
2018 年 4 月 20 日 本地 1 人	无对应周边	PS4
售价为 398 港币		

新游戏 + 难度说明

玩家在通关游戏后可以在主菜单界面看到“新游戏 +”的选项，会让玩家选择一个通关存档，并继承存档中玩家拥有的盔甲、技能、咒术、护身符、符文攻击以及所有强化的项目开始新游戏，但是光箭、电击箭这类有关解谜的项目不会被继承，其中的例外是混沌双刀，但是混沌双刀也仅能燃烧藤蔓，无法转移赫尔之风。

在新游戏 + 中，玩家可以随时打开菜单设置，选择新游戏 + 再次开启新的周目，如果不小心开启了“战神体验 +”难度也无需担心被虐的不能自理了。笔者推荐选择前三个难度开始二周目，以此来获得更为强力的新装备，之后再选择“战神体验 +”享受抖 M 的乐趣。



完美级装备

在新游戏 + 中，打开宝箱除了会获得原有的素材外还会额外增加红色完美级别的材料“炉渣”，使用炉渣可以在铁匠处制作或强化全新的完美级别装备，而装等也会随之突破过 8 级的上限。



全新咒术

新游戏 + 中除了“炉渣”这个材料外，部分宝箱中有特殊能力的护身符也会有完美品质，例如加大弹反判定的黄金护身符和有“魔女时间”能力的克瓦希尔印记，此外防具套装也可以交换出完美品质的咒术，这些原本在装备上才能发挥的特殊效果此时只需要装备咒术便可拥有。

除了这些特殊效果的咒术外，商店中还额外增加了提升符文攻击的对应咒术，可以直接在商店中购买。



加强版敌人



除了敌人等级的提升外，攻击模式也发生了变化，最初遇见的杂兵便会拥有自爆的特性，在战神难度下更是棘手。BOSS 战中，山怪的攻击没有固定套路，随机出招，女武神的攻击动作更是迅捷，甚至空中镰刀冲刺的攻击，本来是可以弹反的招式，然而在新游戏 + 中弹反却无法将女武神打进硬直状态，反而玩家处于弹反硬直，会被第二下攻击命中，只能躲避此招。

虽然敌人有所加强，但是他们的掉落物同样得到了强化，例如击败女武神便能获得比之前属性更高的完美品级的装备咒术。



© 2018 Sony Interactive Entertainment LLC.



奥斯泰拉大陆的真实

《八道旅人》背景故事解析

文 水无月 美编 NINA

作为 7 月份最受好评的 NS 游戏，也是面向向所有 JRPG 爱好者的诚意推荐之作，我们已经在 UCG447 和 UCG448 连续两期为大家献上了《八道旅人》的主线流程攻略和支线研究。而这期我们就来聊聊剧情吧，本作有着相当厚重的背景设定，隐藏迷宫和支线任务里提供的线索，也暗示了游戏流程中的八位主角的看似毫无交集的主线故事其实也是殊途同归，下面笔者将对整个游戏的背景进行一番梳理，帮助大家更好地理解剧情。

《八道旅人》主线剧情梳理

奥斯泰拉大陆的十三神

整个《八道旅人》故事的起源，来自于奥斯泰拉大陆的十三神传说，这十三神分别是圣火神艾弗利克、雷剑将布兰德、灵药公德塔、狩王女德莱凡特、舞踏姬希尔蒂娅、绅商伯比菲根、盗公子艾贝尔、硕学王阿雷方、魔剑士巴洛加、魔大公特莱桑、星占师丝泰奥拉、豪武匠温希尔特以及黑咒神嘉尔迪拉。然而黑咒神嘉尔迪拉堕落成为了邪神，向其余十二神发起叛乱并在人间大肆作乱，其余十二神在圣火神艾弗利克的带领下，联手击败了嘉尔迪拉并最终将之封印在了“菲尼斯之门”中。为了消除嘉尔迪拉的影响，十二神在大陆各地建立了其了属于自己并赋予各个职业祝福的祠堂，禁止“嘉尔迪拉”这个名字出现在世间，这也就是为什么玩家在冒险中都完全无法发现任何嘉尔迪拉踪迹的原因。

邪神之女——莉布拉克

嘉尔迪拉被封印之际留下了一个自己的人形化身——即她的女儿莉布拉克，200 多年前在海兰德地区爆发了贝伦修坦因王国和古拉纳特王国的战争，贝伦修坦因王国的学者萨洛蒙受嘉尔迪拉的精神所引诱，打开了菲尼斯之门，包括莉布拉克在内的无数魔物趁此机会来到人间，最终大魔术师奥津·克罗斯福德利用龙石重新封印了菲尼斯之门，他的战友骑士拜奥沃夫则平定了海兰德的动乱，建立了霍伦博格王国，并将龙石交给了值得信赖的骑士雷瓦斯保存。一切似乎归于平静，但是谁也没有注意到，邪神之女莉布拉克成为了漏网之鱼。在这两百多年中，莉布拉克开始一点点布局，企图让嘉尔迪拉再度复苏并降临人间。虽然在整个游戏流程中仅有寥寥数个支线任务可以让玩家得以一窥这位魔性美女的风采，但是引发 8 位主角各自冒险故事的根源几乎全部都来自于她，可谓是不折不扣的幕后黑手。



莉布拉克的计划

从逃脱菲尼斯之门到《八道旅人》主线故事的这段期间，莉布拉克主要做了以下这些事情：

①利用不老不死之术蛊惑了圣火教会神官玛提亚斯建立了黑炎邪教，并谋害了圣火教会的约瑟夫大司教，并利用了约瑟夫的女儿莉亚娜夺取火种，但玛提亚斯最终败于神官奥菲莉娅之手，邪教覆灭。(以上为神官奥菲莉娅的主线剧情)

②收买了佣兵维尔纳并唆使其毁灭霍伦伯格王国，维尔纳借烈剑骑士艾亚哈特之手杀害了国王阿尔弗雷特，使霍伦博格王国土崩瓦解。之后维尔纳凭借着攫取的金钱和势力成为了利瓦弗德镇的领主，并残酷镇压领民。但他没想到，亡国的原霍伦博格骑士奥尔贝利克利用一点点线索找到了艾亚哈特并最终来到了他的面前，经过一番恶战，维尔纳倒在了奥尔贝利克剑下，他对利瓦弗德镇的统治也就此结束。(以上为剑士奥尔贝利克的主线剧情)

③蛊惑了在权力斗争中失败的原艾巴霍德第二王子席梅恩，赐给了他不老不死之术。接下来让席梅恩和玛提亚斯联手，建立了秘密结社黑曜会，黑曜会为嘉尔迪拉的复苏做着各种准备工作，其中包括渗透进了当初封印菲尼斯之门后，负责保存龙石的雷瓦斯家族，并设计谋害了雷瓦斯家家主，最终借机偷走了雷瓦斯家保存的龙石。但雷瓦斯家家主之女科蒂莉娅继位后，委托盗贼提利昂去夺回龙石，提利昂最终打败了当初背叛自己的好友达利乌斯，夺回龙石，挫败了黑曜会的计划。(以上为盗贼提利昂的主线剧情)

④黑曜会的势力渗透到弗拉特兰地区的诺布科特镇，为了方便刺探情报，席梅恩亲自进入了领主乔弗里·艾泽亚特家中担任园艺师，但是他们的活动最终还是被乔弗里所察觉，为了避免组织的秘密暴露，席梅恩与两名手下杀害了乔弗里，



乔弗里的女儿普利姆萝泽成为了孤儿。10 年后，已经长大成人的普利姆萝泽忍辱负重，一个个除掉了包括席梅恩在内的黑曜会三大干部，杀父大仇最终得报。(以上为舞娘普利姆萝泽的主线剧情)

⑤利用阿特拉斯达姆的女研究员露茜娅对于知识的渴求而将其拉拢，并利用她进一步蛊惑了其老师，沃尔德王立学院的学者伊万。野心勃勃的伊万杀害了前学院长并取而代之，之后开始沉迷于研究《边狱之书》中所记载的超越生死的知识。露茜娅为了独占研究成果，故意将塞勒斯的调查矛头引向伊万并借塞勒斯之手除掉了伊万，但之后还是露出马脚并最终被塞勒斯击败，只不过这一切都在莉布拉克的掌控之中。(学者塞勒斯的主线剧情)

⑥而莉布拉克计划中最重要的一环，则是彻底打开菲尼斯之门的祭品——当年封印了菲尼斯之门的大魔术师克罗斯福德一族的血脉，而这一线索则引出了《八道旅人》剧情设定的中另一位重要角色——格拉姆·克罗斯福德。

克罗斯福德一族的末裔——格拉姆·克罗斯福德

大魔术师奥津·克罗斯福德是霍伦博格王国开国君主拜奥沃夫的忠实战友，在菲尼斯之门首次开启的动乱中，他利用龙石之力封印了菲尼斯之门。而在 200 多年后，继承了克罗斯福德一族血脉的则是一位优秀的药师——格拉姆·克罗斯福德。格拉姆有着贤惠的妻子和可爱的儿子，一家三口原本过着美满的生活。但是不幸最终还是降临在了这个家庭，格拉姆的妻子染上了一种奇异的病症，各种现存的药物都无法治疗这种疾病，因此格拉姆只能踏上旅途，去各地收集药材以期能够配制出一种可以治疗妻子怪病的新特效药。途中他结识了从海贼改行成为商船船长的雷恩，并将自己的旅行笔记作为坐船的旅费交给了雷恩船长，而十多年以后，这本笔记最终阴差阳错地到了商人特蕾莎手中，黑曜会认为这本笔记上很可能记载有和菲尼斯之门相关的重要情报(实际上并没有)，便派出干部艾丝美拉达追击特蕾莎，企图夺走笔记。但最后在格兰波特地下水道的激战中，特蕾莎击败了艾丝美拉达，守护住了这本笔记，并作为大拍卖品评会的礼物，送给了大富豪温达姆的女儿诺雅。(商人特蕾莎的主线剧情，剧情里没有明说艾丝美拉达是黑曜会成员，但其战斗立绘上有乌鸦刺青可以看出这点)

回到十多年前，不幸的是，虽然格拉姆成功配制出了新药，但最终还是晚了一步。莉布拉克出现在了陷入丧妻悲痛的格拉姆面前，谎称自己拥有能够让其妻子复活的力量而要格拉姆和她前往菲尼斯之门，格拉姆虽然有所怀疑，但出于对妻子的思念以及想要保护儿子克里斯，还是选择了跟随莉布拉克。在前往菲尼斯之门的途中，格拉姆遇到了当时还是个小孩子，且患上了与他妻子同样病症的阿芬，格拉姆将原本准备用来治疗妻子的特效药物治好了阿芬，而阿芬受其影响，



决定选择药师作为自己的人生道路。十多年后，已经成为一名青年药师的阿芬也开始了治病救人的旅行，并在旅途中结识了同样有着不寻常经历的药师欧根。而欧根也患上了当年阿芬所患的奇病，阿芬通过回忆，想起了当年格拉姆的特效药配方，并再次击败了魔物天狗鹫，利用其羽毛制成了特效药，拯救了欧根。(药师阿芬的主线剧情)

故事再次回到十多年前，来到了菲尼斯之门的格拉姆意识到了莉布拉克的真正目的，当莉布拉克开始实行仪式，准备将他作为祭品打开菲尼斯之门，使邪神嘉尔迪拉降临时，格拉姆凭借自己的强大意志进行了顽强抵抗，最终逃脱了莉布拉克的仪式并打伤了莉布拉克。但是格拉姆的身体也因为仪式受到了严重的影响，各处都开始发生异变，最终变成了可怕的怪物"赤目"，游荡于奥斯泰拉大陆各地。

最初"赤目"尚有着一定的自我意识，但是随着时间的流逝，"赤目"开始越来越不受控制，直到两年前彻底暴走，在海兰德地区肆虐作乱，各地虽然组织了讨伐队想要消灭"赤目"，但都遭到了失败。圣火骑士团不得不委托了老猎人赞达前去讨伐"赤目"，赞达告别了弟子汉涅特离开了故乡，但在战斗中被赤目所石化，一去不复返。汉涅特为了寻找师父也开始了旅行，最终获得了可以解除石化的药品，并在玛尔萨利姆城附近的遗迹中彻底将"赤目"击败，救回了老师。(猎人汉涅特的主线剧情，另外了解了这些剧情后会发现这真是一个非常悲伤的故事，游戏中阿芬和赤目没有任何互动这点真的是很遗憾)



旅途的终点

格拉姆在前来菲尼斯之门前，曾将年幼的儿子克里斯托付给友人抚养，10多年后，为了寻找杳无音信的父亲，克里斯也踏上了旅途并得到了游戏八位主人公的帮助（没错，他就是各位主人公打完第一章后必然会触发的那个支线中被主人公救助的青年）。与此同时，恢复元气的莉布拉克也同样盯上了作为克罗斯福德一族血脉的克里斯，并由此触发了“命运之人”这一系列最终支线任务。莉布拉克蛊惑克里斯说自己可以帮助他找到父亲，之后带着克里斯进入了菲尼斯之门。

但这一次莉布拉克又打错了算盘，克里斯不再是孤单一人，及时赶来的八位主人公携手救下了克里斯，击败了复活的邪神嘉尔迪拉，将黑暗再度封印。而克里斯也见到了被解放的父母的灵魂，作为大魔术师的后裔，格拉姆的灵魂向8位主人公感谢他们能够救出他的儿子，并消除了整个奥斯泰拉大陆的威胁，而整个《八道旅人》的故事也就此落下帷幕。（隐藏迷宫击败邪神嘉尔迪拉的真结局剧情）



菲尼斯之门中的8本笔记翻译

进入菲尼斯之门后，挑战隐藏BOSS前还要先挑战8个小BOSS，这8个小BOSS都是各角色主线流程中BOSS的强化版，而每打败一个小BOSS都能解锁一本笔记，每一本笔记都是以剧情中的BOSS或是重要角色自述的口吻而写成的，对于玩家了解主线故事背后发生了什么，当事人的心态等等，下面就是这8本笔记的全文翻译，以方便大家整理和理解剧情细节。

维尔纳的笔记

“我想要毁灭霍伦博格。”

我迄今还记得对我说出这句话的那个女人的笑容。

那还是20年前的事情，那个女人对当时还是一介佣兵的我提出了这样的委托。

当然本来我也不想当一辈子碌碌无为的佣兵。那个女人所支付的订金，还有为了实现计划而不惜投入的追加资金，为了工作所使用到的人脉，都对我有着很大的吸引力。





这个女人可以为我所用——做出了这个判断的我，便开始了借助这个女人之手来毁灭一个国家的行动。

首先我需要有一群得力的手下，因此我便组建了“黑色军团”这个佣兵组织，花费了3年时间用于收集霍伦博格的情报，并利用这些情报开始逐渐布局。

接下来，我使用那个女人的人脉开始为“黑色军团”赚取这个国家的信任。

我收买了一些无处可去的盗贼和山贼，派他们袭击霍伦博格的边境，之后再让“黑色军团”去镇压他们，自导自演一出出闹剧。

由于事发地远离王国中心，所以王国军队总是迟来一步。

而我们在事前就能知道这些山贼出没的位置，加上他们本身就是我们的人，所以镇压起来完全不费功夫。

通过这些自导自演的把戏，“黑色军团”逐步控制了边境的民心。

随后，我们通过边境地区一些达官贵人的介绍，逐步开始向霍伦博格王国内部渗透，这段时间因为镇压山贼的缘故，我们“黑色军团”在国外也有着响亮的名号。

利用那个女人支援过来的大量资金进行的工作，我在国内外都拥有了稳固的后台。

但是，阿尔弗雷特王是一位深受臣民信赖的国王，想从这位国王手中夺走人心绝不是一件轻松的事。也因此，我们必须要除掉他，才能让霍伦博格王国土崩瓦解。

因此，我留意到了与阿尔弗雷特王有着个人私怨的艾亚哈特，决定选择他作为暗杀阿尔弗雷特王的人选。

之后就只需要给艾亚哈特的暗杀制造机会就可以了。

我利用“黑色军团”在国内外的支持者们所提供的渠道，散布各种虚虚实实的情报，传闻有多么荒唐无稽都没所谓。

反正民众并不需要真相，他们只相信自己想要相信的东西而已。

最终，我只用了12年就彻底毁灭了霍伦博格。

同时在另一方面，我也打算彻底清算和那个女人的纠葛。

我解散了已经没有用处的佣兵团，利用赚来的金钱获得了地位和领土。

……老实说有点可惜，我总感觉那个女人应该还有利用价值。

但还是算了吧，她对于毁灭霍伦博格王国的那种执念，我觉得不如称为“妄执”更为合适。

无论怎样看，她都是一位有着绝美的容颜，没有任何欠缺的女性。

但是她的内在，却存在着一种引导人类走向破灭的恶意。

仿佛如同一旦接触，就会致人腐朽糜烂的，毒药一般的女人……这就是所谓魔女的存在吧。

所以我彻底切断了和那个女人的联系。

如果我的预测应验的话，最后能够毁灭我的，想必一定是我当初毁灭的霍伦博格王国的骑士吧……

格拉姆·克罗斯福德的笔记（1）

当我来到贝克塔霍洛的时候，我收到了来自家乡的信，妻子的病情进一步恶化了。

我必须抓紧时间……

我必须乘船渡过巴丹特海。因为调制特效药所需要的最后一种材料，是一种名为“天狗鹫”的魔物身上的羽毛，而这种魔物就生活在海对岸的鲁贝森林之中。

但是现在，港口只停泊着一艘船只，这是一条非常气派的商船，船长的名字叫做雷恩 · 巴斯特拉尔。

我听说他曾是驰名于这片海域的海贼……虽说如此，现在他已经成为了这条商船的船长。

一刻也不容犹豫的我，为了渡海而向他提出了乘船的请求。

“我可不会随随便便让人上船的哦。”

他是这么回复我的，仿佛是在说着，这艘船只有我信任的人才能搭乘。

我身上并没有太多的余钱，因而只能把自己的笔记交给了他。

“这是我的行李中最有价值的东西，记载了在这片大陆上各地旅行的见闻，我想它一定会对你有用的，虽然或许不足以抵上乘船的旅费……”

虽然我再也不能在笔记上记录新的东西了，但是现在我想的只是能够尽快回到妻子身边，雷恩船长在一阵放声大笑之后，愉快地让我登上了船。

“你就打算把这样的东西当成旅费吗？真是个有趣的家伙，我挺中意的。”



在他的船上一边吹着海风，一边满脑子想着妻子的事，我回忆着妻子过往的笑容，祈求她平安无事。

我只想尽早完成新药的调制，然后回到妻子身边。

只要再坚持一段时间就好，等着我回来吧……

那本笔记现在的去向早已无从得知。

但是，我现在觉得。

我把那本笔记送出去或许是一件正确的事。

至少可以不用在上面记载在这之后发生的一系列悲剧了。

伊万的笔记

我大概是在15年前知道《边狱之书》这本书的。

当时我正觊觎着学院长的位置，而这时我的学生露茜娅带来着一位女性前来拜访。

这位女性告诉我，我有着和学院长这个位置相称的，获取“知识”的资格。

而这份“知识”中的一个，就是她口中所说的《边狱之书》。

在阿特拉斯达姆引以为自豪的特别书库中，保存着数册只有学院长才有资格翻阅的禁书。由早已灭亡的古代贝伦修坦因王国的学者萨洛蒙，这位传说中的大贤者所撰写的《边狱之书》即是其中的一册。

如果能够解读出这本书的秘密，就能获得超越生与死的强大力量。

“那位学院长实在是无可救药，既没有知识也不具备人格魅力，因此我只能拜托你了。”

她是这么说的。

想要解读《边狱之书》，并将其中的知识传播给极少数被选中之人。

但是，要达成这一目标的就必须要有能够完全理解《边狱之书》的优秀学者。

这个人并非学院长，而是我。

只有我，被称为天才学者的伊万才能做到。

就这样，我被她如此真情实感的姿态给打动了。

的确，和那个顽固而不懂变通，只对研究有兴趣的学院长来说，我是不一样的。

我知道知识可以转变成金钱，作为学者而言我是如此优秀，周围不懂这一点的人，都是应当被唾弃的愚者。

——她对我说希望让那个学院长消失，能不能办到呢？我当然也毫不犹豫地回答了她。为了证明我的能力，我如她所愿，不留证据地暗杀了前学院长，随后我便取代了他的位置。

……在那之后，我和她只见过一次面，就是我向她报告暗杀前学院长的成果。“这样啊”，她只是冷笑着回复了一句话之后，便再也没有在我面前出现。

或许，那个女人真正的目的，或许仅仅就是除掉前学院长而已。

不管怎么说，我获得了《边狱之书》，为了获得其中的力量而开始研究。正如传说中的那样，《边狱之书》实在是很美妙，我利用助手露茜娅作为渠道，从那个女人手中借到了大量难以获得的书籍，顺利地进行着研究——一切都如计划中进行着。

强大无比的力量就在我面前，几乎触手可及。

啊啊，可是为什么，为什么会变成这样呢……

露茜娅，你这个毒妇！

露茜娅从一开始就是在利用我，让我完成了能够高效率地引出超越生与死之力的基础研究。

而此时，对于这个毒妇来说，我已经没有用处了。

因此她把不完全的血晶石给了我，并将塞勒斯的调查矛头一路引向我，想借此将我除掉。

混账、混账、混账！

让你们死千百次都平息不了我的怒火！

恶魔！毒妇露茜娅！

恶魔！魔女莉布拉克！



玛提亚斯的笔记

过去我一直对圣火教会的教义深信不疑。

作为神官，我向人们宣扬对圣火的信仰。

当时的我可以说是一位极其虔诚的圣火信徒，对谁都没有怀疑。

但是现在回想起来，这是多么愚蠢啊。

我到底是什么时候开始对圣火教会产生怀疑的呢？

是和莉布拉克相遇的那个时候开始的吗？

不，那不过只是一个契机而已。

事实上在莉布拉克出现之前，我的心中早已种下了疑问的种子。

那是在我赴任的小村子，被卷入了因为落雷引发的山林大火之中。

整个村子化为一片火海，许多村民葬身火海。

甚至包括一直仰慕着我的小孩子，也被火焰所吞噬，他们明明什

么罪都没有啊。

我不停向圣火祈祷着，可无论我如何祈祷，村民们，那些小孩子们都再也没有醒来。

但我心中还是坚信着奇迹一定会出现。

在持续了一个月的祈祷之后，我终于意识到我或许错了。

我明白了，无论我多么虔诚地信奉圣火教会的教义，奇迹都是不会发生的。

奇迹不发生就没有意义。

即使是禁忌的力量，只要我带着虔诚的信念去使用，它也会变成奇迹。

这是我经历过灾难之后的大彻大悟，并不是因为任何人的影响。

正因为我是惟一的救世主，所以才能够接触到真实的启示。

啊啊，这不正好是一个绝好的契机吗？我应该感谢莉布拉克。

即便是历经了100多年的岁月，我的身体也没有任何衰老的迹象。

这一切都要归功于她。

在《边狱之书》中所写到的，能够延长寿命的黑咒术……

将这份力量授予我的正是她。

得到了几近永恒生命的我，是救世主这一身分再合适不过的人选。

我必须要用这份力量拯救众生。



因此，必须要让这个世界被黑炎所覆盖。

如果圣火之力开始衰竭的话，嘉尔迪拉神的力量就从菲尼斯之门中溢出，我将能够使用更为强大的力量。

为了躲避圣火教会的追捕而长期处于潜伏状态，也是为了这个伟大的使命。

而时间的流逝，也成为了对我有利的因素。

过去的记忆会消逝，作为背教者而被教会记录在案的我的容貌，现在应该也没有任何人能认出来了。

换一个新名字这种事情，只要有金钱都不在话下。

依靠着商人玛提亚斯这个身分，我成功打入了教会的内部。

即使是约瑟夫大司教也对我深信不疑。

发掘嘉尔迪拉神的祭坛，使用嘉尔迪拉神的一部分力量来引发奇迹，被威斯帕米尔村的村民们当成救世主来崇拜，这一切都按着我的计划发展。

关于资金的使用和运作是我和席梅恩共通进行的。

他的黑曜会也算是帮了大忙。

席梅恩从未向其他干部提起过和我有关的事情，是打算将之作为底牌吗？

不过即使如此我还是不能完全相信他。

哼，不过这种事情现在已经无所谓了。

于是，时机终于到来了。

我通过黑曜会获得的毒药，确实地破坏了约瑟夫大司教的身体。

所有人都会对他因病去世这个事实深信不疑。

之后只要作为传火之人的莉亚娜内心被黑影腐蚀的话，神圣之火就会变成漆黑之炎——应该是如此吧。

只要一步！

就只需要一步！

明明就只需要一步了！

可作为救世主的我，为什么会被关在这种像牢狱的场所呢！

啊啊，这里太黑暗了。

谁，有谁可以给我带来光明……

乔弗里·艾泽亚特的笔记

——我始终贯彻着自己的信念。

在我死之前的数年，有一股黑暗势力在诺布科特蠢蠢欲动。那就是黑曜会。

他们虽然用各种甜言蜜语来引诱我，但我却不为所动。

在明白拉拢我无望之后，他们开始屡屡实施对我的暗杀行动。

但是我没有屈服，并对他们进行了细致的调查。

包括主谋者、目的、联系渠道等等……并且也接触到了“菲尼斯之门”相关的情报。

在这之后，意识到事态严重的这些人，终于不惜代价将我杀害。

但我并没有后悔。

我遵从着家训，为了这个城镇的发展尽到了全力。

但让我惟一感到内疚的，是留下了普莉姆萝泽一人。

我的女儿由此不得不背负上了一切。

普莉姆萝泽。

终于回到了我的墓前，向我报告了发生的一切。

她始终遵循着我的教诲。

毫无疑问是一个坚强的女孩，能够坚定不移地向着自己的目标前进。

这也可以说是我的遗志。

她完整地继承了我的信念。

普莉姆萝泽。

这么多年，你一个人一定非常辛苦吧。



请原谅你的父亲。

放松一下，好好休息吧。

之后忘掉我的事情，去寻找幸福吧。

属于你自己的幸福。

我一直都会守护在你的身边。

格拉姆·克罗斯福德的笔记（2）

我陷入了深深的绝望。

妻子去世了。

我虽然完成了特效药的配制，但还是晚了一步。

就在我回到故乡的前几天，妻子停止了生命的脚步。

我哭了整整三天三夜。

我甚至怀疑我流的眼泪足以汇聚成一条河流。

在妻子的葬礼之后，一个女人来到了仿佛已经失去生存意义的我的身边。

那个女人名叫莉布拉克。

“你想再一次见到你的夫人吗？”

魔性般的低语在我的耳边回响。

如果能再一次见到妻子的话，就算要我付出生命都在所不惜。

根据莉布拉克所说，这片大陆上有着一处名叫“菲尼斯之门”，连通着生者与死者所在世界的门。

如果能到达那个地方的话，就能和妻子相见。

关于这个地方我似乎也在很久以前听说过。

我将儿子克里斯托付给好友抚养，向东南方向开始了自己的旅行。

就在这时，我在一个名叫库利亚布鲁克的村庄，遇见了一位得了重病的少年。

少年在病床上奄奄一息，我看到他浑身痉挛，身体上出现紫色斑点，立刻意识到他患的病毫无疑问就是当初夺去我妻子的病。

对我而言这仿佛是命运的安排。

由于没能来得及治疗妻子，当初调制的秘药还在我的药包中，我毫不犹豫地用它治疗了少年。

看着病情逐渐缓和下来的少年的容貌，似乎也是对妻子在天之灵的一种安慰。

少年那祥和的表情，也稍稍缓解了我当初未能来得及拯救妻子的负罪感。

“我将来也能变成像大叔那样的人吗？”

少年对我这么说，。看来他在这一刻，也已经把成为药师当成了自己将来的梦想。

此时也想到，或许这场旅行也还是有意义的。

我把剩下的药都留给了少年，再次踏上了旅途，向“菲尼斯之门”前进。

然而这时我还不知道，我即将犯下自己人生中的最大错误……



雷瓦斯家家主的笔记

从小时候开始，我就从父亲那里听到了很多关于我们雷瓦斯家由来的故事。

雷瓦斯家家主究竟是怎样的存在。

他们有着什么必须要守护的东西。父亲从祖父那里听来了这些故事。而祖父又是从曾祖父那里听来了这些故事。

雷瓦斯家族因为雄厚的财力而为世人所羡慕。

但是，对我来说这无关紧要。

雷瓦斯家族之所以延续至今，是因为背负着守护家宝的重任。

没错，就是守护着那 4 个龙石……

龙石是霍伦博格王国的开国君主拜奥沃夫赐给雷瓦斯家初代家主的东西，在这之后代代继承下去。

的确，这些来自东方的石头价值不菲。但是在这其中还蕴含着更为强大的力量，正如其名，蕴含着龙的力量。

迄今 200 多年前，和拜奥沃夫王共同参与了远征的大魔术师奥津 · 克罗斯福德，使用龙石的力量封印了“菲尼斯之门”，当时身为前代家主的父亲是这么说的。

“力量无关善恶，只取决于使用力量的人是善还是恶。”

因此，拜奥沃夫王将龙石托付给了他的亲友，也是最为信任的骑士雷瓦斯。

强大的力量能够行大善，也可以为大恶。

这就是保管龙石，防止其为邪恶势力所用的雷瓦斯家的使命。

但是，强大的力量也会吸引来巨大的欲望，觊觎雷瓦斯家族的财产与龙石的人从未减少。



就连亲族甚至都不能信任了，因为在最近，我听到不少说有可疑的家伙拜访我们亲族的传闻。

他们在我和妻子乘坐的马车车轮上做了手脚，那些觊觎龙石的人或许就是这些亲族吧。

啊，也因此我担心着柯蒂莉娅，她是个温柔的孩子，从来不会怀疑他人。想来一定会有许多人伪装成亲近的样子来接近她，欺骗她吧。

柯蒂莉娅，我已经不在你的身边，你也无法再听到我的声音了。或许之后你也会经历遭到背叛的痛苦，但是即便如此，我相信你也能做到，你能够坚定不移的去信任别人直到最后。

我所相信的一点是，既然我能得到像希斯科特这样可靠的朋友，那么在你的面前，也一样会出现值得信赖的好友。

因此，科蒂莉娅，希望你始终不要放弃相信别人，那也会成为你自身的救赎。

格拉姆·克罗斯福德的笔记（3）

——我错了。

我一心思考的事情只是让妻子复活而已。

也因此，我就这么轻易地被号称能让我妻子复活的莉布拉克给欺骗了。

当到达“门”的一瞬间，我感到浑身一阵恶寒。

这并非是大脑的思考，而是来自于身体的本能，让我想要拒绝这扇门——确切的说是这扇门背后的东西。

就在我吸气的一瞬间，莉布拉克已经开始以熟练的动作描绘起了魔法阵。

在描绘魔法阵的期间，她的手一次都没有停止，能够将复杂的魔法阵记忆得如此熟练，看来她的身体已经重复了无数次相同的行为了。

从眼前的这副景象，可以看出她是多么的期待着这个仪式。

我能够深深地感受到她心中的这般执念。

“这是打开‘门’的仪式，或许会有些辛苦，但为了让您的夫人复活还请忍耐片刻。”

按照莉布拉克所说，我站在了魔法阵中心。

仪式一开始，我最初感到阵阵剧痛向全身袭来。

之后，在自己身体内部，似乎有一种未知的感觉膨胀起来，在视线的一角，我体会到了一种发现自己的手变成了异形之物的恐怖感。

莉布拉克看到身体正在产生异变的我，出现了诡异的笑容——这不是打开门让我妻子复活的仪式，而是要让菲尼斯之门另一侧的东西复苏现世——而我则是被当成容器利用了。

这是我从未预料过的事态。

大魔术师，我们克罗斯福德一族的血脉是实现这个仪式所必要的东西，当初和莉布拉克的谈话中我边隐约有所察觉，因此我必须阻止她的企图。

而且，万一我就此逃跑的话，她一定会盯上我的儿子克里斯的。

只有这件事情……只有这件事情我一定要阻止。

我意识到了莉布拉克的意图，一边假意配合她的行动，一边寻找着能够破解她仪式的方法。

但是，这个仪式的可怕超越了我的想象。

我的意识逐渐薄弱，有种什么东西进入了身体当中的感觉。

我努力地抗争，但是对于我来说，人类的精神力在这股邪恶力量前简直不值一提，我的灵魂正在消失……在被黑暗吞噬前，我的大脑中浮现出了妻子和克里斯的笑颜。

———！！

我发出了最后的惨叫，似乎是吧。

妻子的存在，给予了我最后一丝抵抗的力量，莉布拉克似乎没有想到我会反击。

而我此时也释放出了远远凌驾于过去的我的强大力量。

我所释放出的一击虽然无法彻底盖过莉布拉克。但是用来打断仪式已经足够了。

在这之后追击莉布拉克，如果彻底干掉她的话就能终结这一切，应该是如此吧……。只是在这之后的事我已经不太记得了。

只不过此时，我已不再是人了，

这点自觉我还是有的。

在这之后我浪迹于各地，时而会失去意识，等回过神来时发现周围已经满是被破坏的痕迹，虽然没有记忆，但我很清楚这是我干的。

而每次失去意识的间隔也越来越短。

而这次我已经发现自己遭到了追杀。

住手，我是人类啊——！

……



奥斯泰拉大陆年表

本年表译自《八道旅人 官方攻略本＆设定资料集 奥斯泰拉大陆旅行记》，将本作背景和历史设定中的各大事件按照时间顺序展现在大家面前，相信阅读完本年表之后，大家对于本作的背景设定能有一个更为明确和清晰的认识。

■神名历元年（约1600年前）

·圣火神艾弗利克（エルフリック）降临，以圣火照亮了奥斯泰拉大陆（オルステラ大陆），集结十二神之力封印了黑咒神嘉尔迪拉（ガルデラ），并在整个大陆上抹消了嘉尔迪拉的名字。但众神也在和嘉尔迪拉的战斗中元气大伤，为了休养生息而返回了神界。

■神名历100年左右（约1500年前）

·圣火教会正式于大陆上成立，并在伍德兰地区（ウッドランド地方）的北部建立了据点。

■神名历200年左右（约1400年前）

·根据在奥斯泰拉大陆旅行的神官的报告，圣火教会得知了在奥斯泰拉大陆各地都有着残留的圣火。于是圣火教会为了推广教义开始向各地派遣传教的神官，并开始建立分教会。

■神名历600年左右（约1000年前）

·圣火教会在传颂着圣火传承的弗洛斯兰地区（フロストランド地方）的弗雷姆格雷斯（フレイムグレース）、科斯特兰地区（コーストランド）的戈德歇亚（ゴールドショア）以及利弗兰地区（リバーランド）的圣布里吉（セントブリッジ）这三处圣火点亮之地建立了大圣堂，作为教会的新据点。

■神名历700年左右（约900年前）

·圣火教会发现了原初之炎，于是开始了举行关于艾弗利克圣火传承的仪式，并逐步成为了后日“式年奉火”的基础。

■神名历1000年左右（约600年前）

·圣火教会的信徒之间开始流行起了前往圣火处朝圣的巡礼之旅，并在这之后演变为“式年奉火”这一仪式。

■神名历1027年（591年前）

·圣火教会为了守护参加圣火巡礼的信徒，而成立了“圣火骑士团”这一武装组织。

■神名历1100年左右（约520年前）

·刻有众神象征的戒指被圣火教会发现，教会将之安置在内海中的孤岛奥尔萨岛（オルサ岛）上的古代神殿中，严密地保管着。

■神名历1200年左右（约400年前）

·在圣火教会的支持下，利弗兰地区的菲利恩王国（フェリエン王国）开始大力扩张领土，不仅征服了克利夫兰地区（クリフランド地方），还通过收买桑兰德地区（サンランド地方）的一部分部落，从而将桑兰德地区归于治下。

■神名历1350年（约270年前）

·出身于海兰德地区（ハイランド地方）贝伦修坦因王国（ベルンシュタイン王国）的学者萨洛蒙（ザロモン），在伍德兰地区的达斯克巴洛镇（ダスクバロウ）附近旅行时，发现了菲尼斯之门（フェニスの门）存在的相关线索。

·之后，萨洛蒙将他从达斯克巴洛以及奥斯泰拉大陆各地遗迹中得到的知识整理起来，开始撰写《边狱之书》。然而在撰写《边狱之书》的过程中，萨洛蒙被黑咒神嘉尔迪拉的启示所影响，性情大变，之后开始做出种种违背常理的行为。这位曾被誉为“硕学王阿雷法恩之子”的博学之士，最终堕落成了一个狂人，其称号也逐渐变成了“狂气学者”或是“杀戮者”。

■神名历1401年（217年前）

·科斯特兰地区的格兰波特王国（グランポート王国）开始向弗拉特兰地区（フラットランド地方）发动侵略，而弗拉特兰地区上生活的八个部族之间



结成了“中原誓约”，协力抵抗格兰伯特的入侵，而圣火教会在这次战争中也明确支持弗拉特兰的部族联盟。战争最终以部族联盟的胜利而告终，而八部族也联合建立了沃尔德王国（ウォルド王国）。作为回报，沃尔德王国将弗洛斯兰地区南部的土地赠送给了圣火教会，由此这片土地成为了圣火教会的教皇直属领地。

·同时，位于海兰德地区的贝伦修坦因王国和古拉纳特王国（グラナート王国）两国之间也爆发了战争。而已经堕落为狂人的萨洛蒙借机开始接近黑咒神嘉尔迪拉的被封印之地——菲尼斯之门。

·正周游列国的流浪骑士——真实身分其实是菲利恩王国第二王子的拜奥沃夫（ベオウルフ）在这场战争中作为古拉纳特王国的客将参战。

·在战争进行到白热化之际，萨洛蒙打开了菲尼斯之门，无数来自死界的魔物从菲尼斯之门中现身于世，这其中就有着黑咒神嘉尔迪拉的女儿——莉布拉克（リブラック）。

·两国间的战争加上魔物的出现让海兰德陷入了空前的混乱，古拉纳特王国也因此灭亡。最终拜奥沃夫的战友——大魔术师者奥津·克罗斯福德（オージン·クロスフォード）利用从东方获得的龙石封印了菲尼斯之门，平息了动乱。

·战争结束后，拜奥沃夫与古拉纳特王室后裔希尔德嘉特（ヒルデガルド）结婚，在海兰德地区继承了灭亡的古拉纳特王国法统，重新建立起了新的国家——霍伦博格王国（ホルンブルグ王国）。为了不让菲尼斯之门再度开启危害人间，拜奥沃夫将用于封印菲尼斯之门的龙石，转交给了好友——菲利恩王国的骑士奥斯卡·雷瓦斯（オスカー·レイヴァース），拜托他好好保管。奥斯卡·雷瓦斯带着龙石返回了本国菲利恩。



■神名历1492年（126年前）

·统治海兰德地区南部的小国艾巴霍德（エバーホルド）的温特斯王朝（ウェントス王朝）因为两位王子争夺王位而发生内乱，由先王情人所生的长子最终夺得了王位，最终改朝换代建立了新的提亚图姆王朝（テアトルム王朝），而由先王正妃所生的次子席梅恩（シメオン）在权力斗争中落败后，由此下落不明。

■神名历1500年（118年前）

·在圣火教会的卡塔丽娜教皇（カタリナ教皇）的呼吁下，奥斯泰拉大陆各国的统治者设立了“诸王会议”，作为解决各种国家间争端的交涉场所而不定期举行会议。

■神名历1503年（115年前）

·圣火教会的祭司马修（マシュー）来到弗洛斯兰边境的某个小山村赴任，而此时这个村庄受到了山林火灾的袭击。在这场灾难中，马修祭司遇到了莉布拉克，并由此获得了不老不死之力，并由此改名为玛提亚斯（マティアス）。追随着莉布拉克的还有十几年前失踪的艾巴霍德第二王子席梅恩，玛提亚斯和席梅恩联手建立了秘密结社“黑曜会”。

■神名历1520年左右（约100年前）

·保管在奥尔萨岛神殿中的刻有众神象征的戒指神秘失踪。

■神名历1583年（35年前）

·奥尔贝利克（オルベリク）出生于海兰德地区的霍伦博格王国。

■神名历1588年（30年前）

·塞勒斯（サイラス）出生于弗拉特兰地区的阿特拉斯达姆（アトラスダム）。

■神名历1592年（26年前）

·汉涅特（ハンイット）出生于伍德兰地区的什·瓦尔琪（シ·ワルキ）。

■神名历1594年（34年前）

·莉布拉克开始和佣兵维尔纳（ヴェルナー）接触。

■神名历1595年（23年前）

·普莉姆萝泽（プリムロゼ）出生于弗拉特兰地区的诺布科特（ノーブルコート）。

■神名历1596年（22年前）

·提利昂（テリオン）出生，但出生地不明。

■神名历1597年（21年前）

·位于海兰德地区的霍伦博格王国，受到了来自奥斯泰拉大陆南方的异族入侵。在诸王会议中各国做出了支援霍伦博格王国的决议。圣火教团也派出了圣火骑士团随奥斯泰拉联合军一起前赴海兰德地区迎战异族，虽然异族最终被击退，但霍伦博格王国的重镇古拉纳德镇也被异族所毁灭。

·同年，药师阿芬（アーフェン）出生于利弗兰地区的库利亚布鲁克（クリアブルック）。





■神名历1598年（20年前）

·维尔纳在莉布拉克的协助下，建立起了一支名为“黑色军团（シュヴァルツェコール）”的佣兵组织。

·同年，奥菲莉娅（オフィーリア）出生于出生于利弗兰地区与克利夫兰地区交界处的小村库里克（クリーク）。而此时约瑟夫大司教（ヨーセフ大司教）完成了式年奉火仪式。

■神名历1600年（18年前）

·特蕾莎（トレサ）生于科斯特兰地区的利布泰德镇（リブルタイド）。

■神名历1603年（15年前）

·为了夺回黑咒神嘉尔迪拉的力量，莉布拉克开始广泛传播《边狱之书》中记载的黑咒术。对知识有着极度渴求的女研究员露茜娅（ルシア）被莉布拉克所诱惑，之后莉布拉克被露茜娅介绍给了沃尔德王立学院的学者伊万（イヴォン）。

·伊万设计杀害了沃尔德王立学院的学院长并取而代之，随后获得了《边狱之书》。

·同年，位于利弗兰地区的利维恩王国（リーヴェン王国）和位于克利夫兰地区的艾德拉斯王国（エドラス王国）爆发了战争，年仅 5 岁的奥菲莉娅在战争中失去了双亲，成为了战灾孤儿，之后被为战争亡者慰灵而巡游到此的约瑟夫大司教所收养。

■神名历1604年（14年前）

·药师欧根（オーゲン）的妻子被杀害，为了寻找仇人，欧根离开了故乡。

■神名历1605年（13年前）

·海贼巴尔塔扎尔（バルタザール）死亡，其好友雷恩（レオン）由此金盆洗手，改行经商。

·在弗拉特兰地区的诺布科特镇，黑曜会的活动开始逐步频繁起来。

■神名历1606年（12年前）

·在克利夫兰地区的波鲁达弗尔镇（ボルダーフォール），格拉姆·克罗斯福德（グラム·クロスフォード）将自己的儿子克里斯（クリス）拜托给好友后，为了寻找能够治疗妻子的不治之症的方法而踏上了旅途。

·格拉姆来到了科斯特兰地区的格兰波特，从“大拍卖”活动中获得了一本笔记。

·此时大富豪温达姆（ウィンダム）也开始了对“大拍卖”活动的投资，并在之后每年都会在“大拍卖”活动中召开一次品评会，将优胜品买下作为送给女儿诺雅（ノーア）的礼物。

■神名历1607年

·提利昂在利弗兰地区的圣布里吉和达利乌斯（ダリウス）相遇。

·诗人席梅恩来到了弗拉特兰地区诺布科特镇，作为园丁被艾泽亚特家雇佣，并见到了普莉姆萝泽。

·药师欧根杀死了杀害妻子的仇人，再度踏上了旅途。

■神名历1608年（10年前）

·学者奥迪特（オデット）离开了沃尔德王立学院。

·药师欧根在旅途中和格拉姆相遇。之后格拉姆从商船船长雷恩那里得知了妻子死亡的消息。

·莉布拉克找到了格拉姆，告诉他自己掌握着可以让他妻子复活的方法。之后格拉姆在前往菲尼斯之门的旅途中救下了阿芬。

·在弗拉特兰地区，诺布科特镇的领主艾泽亚特伯爵被黑曜会刺杀。

·在克利夫兰地区，贵族雷瓦斯伯爵同样因事故而死亡，其女儿柯蒂莉雅（コーデリア）继承了家业，成为雷瓦斯家家主。但雷瓦斯家所保存的龙石均被黑曜会所夺走。

■神名历1610年（8年前）

·在海兰德地区，霍伦博格王国因一部分贵族发动叛乱而灭亡，引发这场内乱的幕后黑手正是维尔纳所率领的佣兵团“黑之军团”。奥尔贝利克开始浪迹天涯。

·同年，被杀的艾泽亚特伯爵的女儿普莉姆萝泽来到了桑兰德地区的桑歇德镇（サンシェイド），以舞娘的身分在酒场管理人手下工作。

■神名历1612年（6年前）

·莉布拉克使用黑曜会夺来的龙石打开了菲尼斯之门，之后想利用格拉姆让黑咒神嘉尔迪拉再度降临人间。但是仪式却失败了，这一结果导致了格拉姆变异成怪物“赤目”。

·同年，提利昂被好友达利乌斯背叛。

■神名历1615年（3年前）

·科斯特兰地区的商人玛尔夫（マルフ）被朋友欺骗，背上巨额负债，他的儿子阿利（アリー）为了帮助父亲，也走上了商人之路。

■神名历1616年（2年前）

·“赤目”在海兰德地区大肆作乱，引发了当地民众的恐慌。

■神名历1617年（1年前）

·在伍德兰地区的什·瓦尔琪，老猎人赞达（ザンダー）接受了圣火骑士团的委托，为了讨伐“赤目”而告别了徒弟汉涅特踏上旅途，然而这一去便杳无音信达一年之久。

■神名历1618年前（现在）

·《八道旅人》中各位主人公的故事就此正式开始。



配角大翻身



聊聊那些有自己专属游戏的经典配角

统筹 六等星　文 UCG全体文编　美编 雷普利

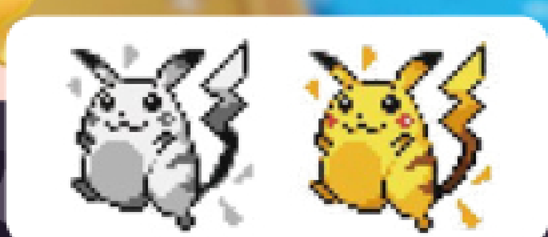
在任何形式的作品中，往往有些配角会因其独特的魅力而受万人关注，但由于篇幅不足或者结局不宜而退居为二线人物，游戏这种高度复合的文化形式中这类角色更是多见，而开发商也很懂得善用角色的热度创造出新的作品。下面便为各位读者介绍下这些翻身成为主角的黄金配角。

皮卡丘

角色名称：皮卡丘
所属系列：《精灵宝可梦》
担纲作品：《精灵宝可梦 黄》、《皮卡丘侦探》



▲皮卡丘在《宝可梦Let' Go》中的新造型，萌即正义。



▶刚出道时的皮卡丘是这个画风。

很多非游戏玩家可能不知道《宝可梦》的游戏，但大都知道这个看起来胖胖软软的卡通生物叫皮卡丘。皮卡丘的真正成名是在动画，也就是游戏发售一年多后才真正成为整个系列的代言宝可梦，在此之前它并没有这个地位。游戏发售前预热的《宝可梦》漫画的主角是皮皮，而初代《红/绿》的三个主角宝可梦则是妙蛙种子、杰尼龟和小火龙，皮卡丘那时还只是常磐森林中出现率比较低的一种普通宝可梦。

但皮卡丘的这个造型太讨喜了，以至于在后来的人气调查中，皮卡丘以高票率获得玩家们的认可，这也是皮卡丘成为动画主角的重要原因。动画的影响远超之前的漫画和游戏，加上动画制作者们为皮卡丘赋予的个性以及有趣细节，让皮卡丘的人气彻底爆发。在加入动画剧情的初代资料篇《黄》版中，皮卡丘也终于成为了游戏中独一无二的主角宝可梦。此后的正统系列中皮卡丘虽然没成为主角，但也经常有着特殊待遇（如《X/Y》开始使用动画中大谷育江的配音），在“《宝可梦迷宫》系列”也是每作都是初始可选宝可梦，甚至还在《皮卡丘侦探》里来个大叔附体……最后，期待皮卡丘在《精灵宝可梦 Let' Go》中的表现吧。

耀西

角色名称：耀西
所属系列：《马力欧》
担纲作品：《耀西的蛋》、《耀西岛》

耀西最开始在 1990 年 SFC 首发游戏《超级马力欧世界》中以坐骑的身分登场，诞生一年后，任天堂就为这个可爱而又有个性的坐骑出了一个专门的游戏《耀西的蛋》，虽然是消除游戏，但特别的消除规则、孵蛋系统以及耀西的生动表现都让人印象深刻。

《耀西的蛋》后，耀西又在多部小品级的游戏中作为主角登场，而真正展开轰轰烈烈大冒险的，是 1995 年的《超级马力欧 耀西岛》，虽然从标题上看是一款“《超级马力欧》系列”的作品，但在游戏中，马力欧和弟弟路易吉还是小婴儿，真正做冒险主角的是护送他们的耀西们——耀西不是一个生物，而是一个种群的名字，往大了说还是和嗒库嗒库（“《马力欧》系列”中的那些乌龟）们是一个种类。不过相比那些被踩就变成壳的远亲，耀西一族不仅更灵活，战斗方式也别具一格：用青蛙般的长舌头把敌人卷来吞掉，然后啵一声下出蛋来，再将蛋丢出去砸人或触动机关，甚至还有潜艇、直升机等各种变身。而在《超级马力欧 耀西岛》后，《耀西岛》也成为了任天堂旗下一个独立的动作系列，之后 Wii U 上更诞生了毛线版的耀西大冒险，NS 也将有耀西的新作——而在这一路的发展中，耀西也逐渐由背着婴儿马力欧的小保姆，成为了独立作战的冒险家。

■耀西的游戏还有蜡笔和毛线的特殊的画风。



路易吉

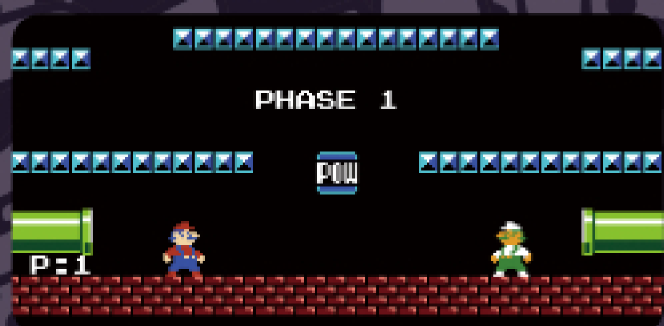
角色名称：路易吉
所属系列：《马力欧》
担纲作品：《路易鬼屋》



▲遭到《恶魔城》死神跨界镰刀攻击的路易吉。

路易吉在整个“《马力欧》系列”是仅次于马力欧的男二号，然而长期生活在哥哥的明星光环下不说，最初时甚至长相都和哥哥一样，只是主色调是绿（当然也包括帽子），到 1986 年的《超级马力欧兄弟 2》（日本发售的磁碟机版，实际上是初代的加强版），才有了自己跳跃能力上的特色。而到美版“拔萝卜版”的《超级马力欧兄弟 2》，他也有了自己的形象——即便如此，依然是二号角色。之后不仅耀西这样的坐骑转正，连森喜刚、瓦力欧这些原本反派 BOSS 级的角色也都做了主角。

熬到 2001 年，路易吉才终于有了自己做主角的游戏，是去鬼屋用特制的吸尘器降伏幽灵，虽然听起来很神气，但路易吉本身胆小，这冒险颇有赶鸭子上架的无奈。总之，路易吉这主角当的也是一路上被惊吓，颇不容易。2013 年，胆小的路易吉又被任天堂在续作中再次安排了一次提心吊胆的冒险。而那个吸尘器也成为了他的标志性神器并被带到了《任天堂明星大乱斗》中，甚至还成为《恶魔城》角色客串进《大乱斗》新作的引子，只不过这次更惨：不仅碰到了真实画风的木乃伊、美杜莎，还被死神用镰刀收割了魂魄，当然，官方已经解释：这只是演出，不用担心官方会借此把他从《大乱斗》新作里除名。



▲早年的路易吉完全可以看做是马力欧的2P颜色版。

奇诺比奥

角色名称：奇诺比奥
所属系列：《马力欧》
担纲作品：《奇诺比奥队长》

奇诺比奥是“《马力欧》系列”近些年又一个完成了从配角到主角身分转换的角色，当然，转正的是奇诺比奥队长，并不是大伙集体转正——和耀西一样，奇诺比奥是一个族群的名字，而非单个某个家伙的名字。

奇诺比奥属于蘑菇一族，普遍特点就是个矮、四肢短，并有着蘑菇般的大脑袋，所以有“蘑菇头”的俗称。而蘑菇王国上到王廷下到市井的臣民，大都是这些家伙。虽然很萌，但大多数时候也都不中用，尤其是桃花公主被抓时，奇诺比奥卫兵们几乎都束手无策，最后还是要让马力欧去救公主。而他们，自己不被抓就不错了。

至于战斗方面，同样也在《超级马力欧兄弟 2》里首度可以使用，力气大但跳跃能力很差，毕竟腿太短，能跳已经不错了。而到《奇诺比奥队长》里转正，已经彻底不会跳了。，当然，奇诺比奥队长更多的是靠智力去解谜冒险的。

■最初登场时作为被拯救角色的奇诺比奥。



■不会跳没关系，重要的是要有智慧。



庭格尔

角色名称：庭格尔
所属系列：《塞尔达传说》
担纲作品：《庭格尔气球大战DS》《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》



如果要在任天堂的众多游戏角色里挑选一名最为人诟病的角色，那么候选名单之中一定会有庭格尔的大名。尖头帽、酒糟鼻、山羊胡、嘴角下方的黑痣……这名饱受争议的角色从形象上来看并不讨人喜欢，他总是身穿和林克一样的绿色紧身衣，时常发出怪异的笑声，并且经常说些常人难以理解却又毫无意义的话，贪财是他的另一个显著特征。但与之相对的，庭格尔也是一名技术高超的地图师，他经常将自己悬挂在气球上，以获得更高的视野来绘制精准的地图，他同时也是一名精灵追求者，对精灵的一切有着近乎疯狂的执着。

庭格尔在《梅祖拉的假面》中以一名售卖地图的怪人形象初次登场，此后除了《黄昏公主》因为遭到北美玩家的反对而无法出场外，他几乎以各种形象出席了“《塞尔达传说》系列”的绝大部分作品。有趣的是，这名角色的评价在不同的地区显现出了两极分化的态势，北美玩家一致认为庭格尔是一个丑陋又贪财的怪人，反对他出现在《塞尔达》的游戏中。但在日本和欧洲，庭格尔却拥有不少铁杆粉丝，以至于任天堂还专门推出过三款以他为主角的游戏：《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》、《庭格尔气球大战 DS》和《庭格尔的恋爱气球之旅》（当然，这些游戏仅限日本或者欧洲地区发售）。这些作品丰富了庭格尔的人设，揭晓了围绕在他身世上的谜团，让更多玩家了解到这位 35 岁大叔是如何一步步变成了游戏中的那名“丑角”。如果你知晓了“庭格尔”这名角色的来龙去脉，想必也会和我一样，对这个一直执着地追求着梦想的大叔抱有更多谅解和好感吧。



▶《庭格尔气球大战DS》

陆行鸟

角色名称： 陆行鸟
所属系列： 《最终幻想》
担纲作品： 《陆行鸟赛车》、《陆行鸟的不可思议迷宫》



要在游戏历史评选出最符合“黄金配角”的角色，那么来自于“《最终幻想》系列”的陆行鸟将会是最有利的竞争者。不仅仅是因为它在系列乃至整个游戏业界的高知名度，更重要的是因为经典陆行鸟的发色就是金黄色的！从《最终幻想Ⅱ》首次亮相之后，这只惹人喜爱的小鸟在之后所有正传作品中均有登场，甚至绝大部分外传作品中也能看见它的身影，说是“《最终幻想》系列”招牌式的角色一点也不为过。

通常情况下，陆行鸟都是作为交通工具而出现。在陆地上极速奔跑是最基础的，扇动小翅膀在空中飞翔的黑色陆行鸟更是深入人心，而赛鸟也是不少系列作品中都会出现的小游戏。虽然陆行鸟能跑，但毕竟比不上真正的赛车，所以我们也能在《陆行鸟赛车》这款衍生作中看到这位被别人当作交通工具的陆行鸟，自己开起了赛车竞速。而陆行鸟最巅峰的时期，则是作为配角的它在《陆行鸟的不可思议迷宫》这一系列作品中翻身作了主角。从“不可思议迷宫”这几个字眼就能想到这个系列作品的玩法。值得一提的是在“《陆行鸟与魔法画册》系列”游戏中陆行鸟同样作为主角，而本作角色扮演搭配上卡牌对战的玩法，也让陆行鸟的“功能性”进一步拓展。

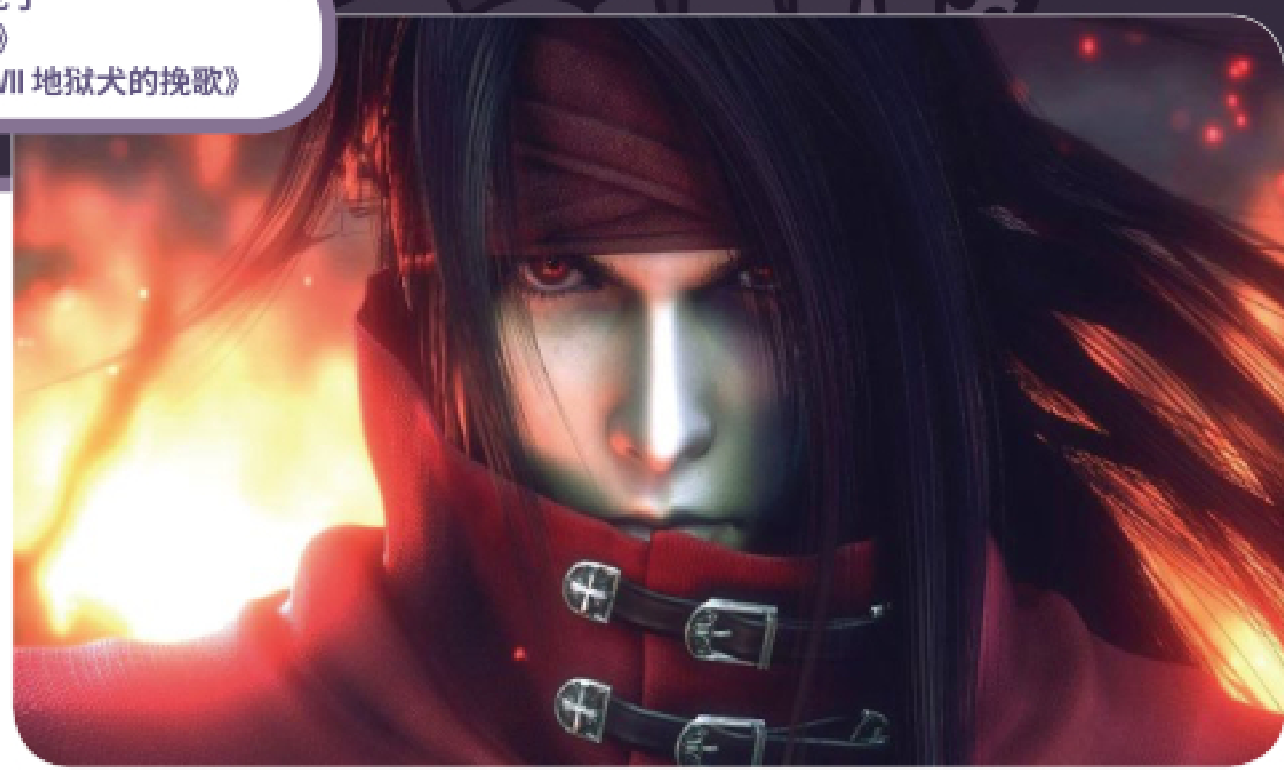


▲《陆行鸟与魔法画册》

作为一名“黄金配角”，在其他游戏中客串更是家常便饭。《圣剑传说》、《寄生前夜》、《行星格斗 2》都有陆行鸟的身影。值得一提的是，本次《怪物猎人 世界》联动《最终幻想 14》的任务中也有出现陆行鸟，不过是由长得一点也不像的骚鸟客串。

文森特·瓦伦丁

角色名称： 文森特·瓦伦丁
所属系列： 《最终幻想》
担纲作品： 《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》



红色的头巾与长发，搭配红色的披风与枪械，这位看起来年轻的冷酷男人沉睡了 20 多年，实际年龄已经在 50 岁以上了。对于不看攻略玩《最终幻想Ⅶ》的玩家，可能根本就不知道这位名为文森特·瓦伦丁的人是谁。和尤菲·如月一样，文森特并非是在主线中必定会加入的角色，需要一些特殊的方法触发才能让文森特加入队伍。这让不少玩家直到通关了也没有触发文森特的任何剧情。不过，正是这样一位看似对主线发展没有影响的配角，却拥有一款属于自己的独立作品——《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》。

在《最终幻想Ⅶ》中，游戏对于文森特悲惨过去的描写并没有太多，这种神秘感也是吸引玩家去了解并喜爱文森特的原因之一。而到了这部以文森特为主角的《地狱犬的挽歌》，文森特的过去才揭开了神秘的面纱。曾经的文森特与鲁克蕾西亚有一段充满悲剧色彩的恋情，文森特亲眼看见自己的恋人被用作人体试验后遭到他人暗算，自己也被改造成了不老不死但会变身成各种怪物的杀戮机器。在神罗别墅地下室沉睡多年后与克劳德一行相遇。文森特曾经的恋人鲁克蕾西亚正是萨菲罗斯的母亲，因此文森特与萨菲罗斯的关系也值得品味。

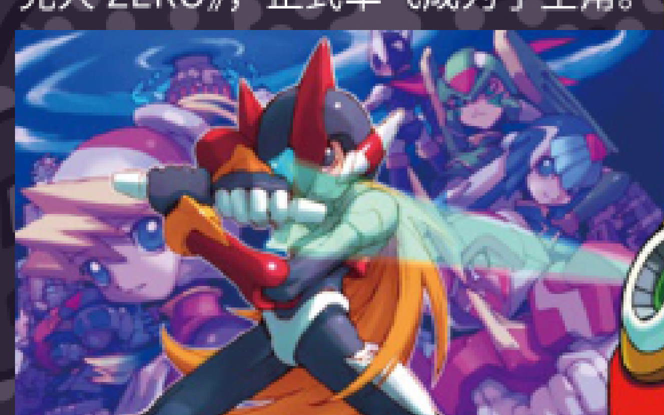
从实力上来说，文森特堪称系列之最，在《地狱犬的挽歌》中变身后的完全体拥有毁灭星球的能力，这种恐怖的实力即便是萨菲罗斯也难以仅凭自身实力做到。集帅气、人气、实力于一生的文森特完全有成为主角的潜质，只不过是由于《最终幻想Ⅶ》中人才济济，有魅力的角色实在太多，因此才只能以“黄金配角”的身分被玩家们所牢记。

杰洛

角色名称： 杰洛
所属系列： 《洛克人X》
担纲作品： 《洛克人ZERO》

杰洛是初代《洛克人》里的大反派——威利博士生前的最后作品，威利博士寄予其“破坏一切，成为最强的机器人”的执念后离世，这导致了杰洛在百年后苏醒之初的性格极其粗暴，赤手空拳手刃了大量反乱战警，就连集结当时顶尖技术制造出来的西格玛也难以抵挡。最后杰洛因不明原因停止了攻击，才被西格玛当场抓获并带回基地进行改造，封印了其过强的战斗欲望和威利留下的破坏程序，然后编入了西格玛带领的反乱战警部队里，与后来入队的艾克斯成为好友，是了解艾克斯真正潜力的少数人之一。

杰洛在“《洛克人 X》系列”前期，一直以前辈的形象帮助艾克斯渡过难关，他的强大和帅气的外观赢得了不少玩家的喜爱，后来在《洛克人 X3》里终于变成了临时可操作角色，并从《X4》开始正式成为了可操作的主角之一。造就他高人气的原因不仅是帅和强大，整个系列的故事也将这个角色支撑了起来。《X4》的双主角独立剧情就不必多说，《X5》中关于杰洛的剧情便占据了大半，在某条剧情路线中，杰洛最终还是被西格玛病毒感染，恢复了暴躁的本性，与艾克斯大打出手，在两败俱伤后更是上演了以自身性命为代价，帮艾克斯挡住了西格玛致命一击的揪心一幕（Bad Ending）。最终这个系列因高人气而推出了《X6》，杰洛在本作的结局里出现了两个方向，其中一个便是以百年后的他作为主人公的《洛克人 ZERO》，正式单飞成为了主角。


▲由杰洛担任主角的“《洛克人ZERO》系列”在剧情和素质上都十分优秀，在整个“《洛克人》系列”里有着极高的人气。


▲杰洛在“《洛克人X》系列”之初的主武器是手炮（《X1》～《X3》），后来改用Z光剑，成为了系列特定的近战角色。

御剑怜侍

角色名称：御剑怜侍
所属系列：《逆转裁判》
担纲作品：《逆转检事》

御剑怜侍的红色西装，让人看了就明白肯定是穿着一身蓝色律师西装的系列主人公——成步堂龙一的对手，同时他还是成步堂的小学同学，也是其成为律师的主要契机。御剑在“《逆转裁判》系列”首作就有登场，最初他以一名不择手段的检察官的身分上台，以卑鄙的手段在法庭和调查阶段给成步堂带来了不少麻烦，然而在第一作最后的案件里他成为了嫌疑人，被他的师傅狩魔豪以恶劣 10 倍的手段逼入绝境，看着另一边拼命为他辩护的新手律师成步堂，他逐渐明白了作为检察官的真正含义。被判无罪后，御剑向检察院递交了休假申请，随后前往外国深造，凭借着他出色的分析能力和思考逻辑，成



▲御剑（左）的助手是大盗一条美云（右），和成步堂的律师×灵媒师一样都是非常奇怪的组合。



▲御剑在《逆转检事》中的调查手段与成步堂不同，初代是利用所获得的证据输入到一条美云的“盗乐宝”里模拟犯罪现场；第二作则是更加现实、更体现人物性格的“逻辑棋盘”系统，后者大受好评。

为了一名秉公执法的检察官，和成步堂成为了共同探寻案件真相的好搭档。他在系列往后的作品里也大放异彩，甚至还为了帮助成步堂，让自己站在了儿时向往的律师位置上临时辩护。他高冷中带傲娇的性格，也是让他成为系列高人气角色之一的关键。

在《逆转裁判 4》发售后，Capcom 便以御剑作为主角在 NDS 上推出了“《逆转检事》系列”，让玩家从检察官的角度去处理案件，推理地点也一转跳到了犯罪现场，十分有新意。这让高人气配角御剑一下翻身成为了主人公，算是圆了御剑“一直想当主人公”的梦想（《逆转裁判》特别法庭 2006 里有调侃过）。

普利尼

角色名称：普利尼
所属系列：《魔界战记》
担纲作品：《普利尼我当主角行吗》



普利尼是一种长得像企鹅玩偶一样的生物，实际上在这玩偶下是罪人的灵魂，它们以这个样子存在，惟一能做事情就是用无尽的艰苦劳动赎罪以求转生。“《魔界战记》系列”中它们可能是最不起眼的存在，平时只在有脏活累活时才会被想起且被召集，主人稍有不顺心就有可能对它们进行打骂，甚至因为它们有碰撞后引发爆炸的特性，有时还会被当成武器丢出去。然而让人没想到的是，就是这样杂鱼中的杂鱼、在配角行业都处于金字塔底端、像餐巾纸一样用完即弃的家伙，居然有成为主角的一天。

在《普利尼我当主角行吗》中普利尼们的主人艾特娜心爱的点心消失不见了，心情不佳的她要求普利尼们将“传说中的点心”找来，如若找不来的话就要拿普利尼开刀，于是半推半就下普利尼就成了玩家能够操控的主人公。在这部 2D 动作游戏中，所谓的主角不是单个普利尼，而是整个普利尼军团，能够使用的普利尼总共有 1000 个，当它们全部消耗殆尽时游戏就会失败。这 1000 个普利尼看似很多，但在险象环生的魔界是几乎不够用的。

然而，当普利尼们越过无数障碍将传说中的点心找来时，冒险也并没有结束，由于奇特的设定吸引了玩家的这部游戏还推出了续作，这次艾特娜又丢失了一件贴身衣物，如果普利尼不能将其找回来，他们又将面临灭顶之灾。于是，待遇比配角还差的主角们又被迫展开了另一场冒险……

克洛伊·弗雷泽

角色名称：克洛伊·弗雷泽
所属系列：《神秘海域》
担纲作品：《神秘海域 失落的遗产》

拥有印度和澳大利亚双重血统的克洛伊·弗雷泽第一次登场是在《神秘海域 2 纵横贼海》，她在游戏中充当着主角内森·德雷克的搭档，同时在反派阵营中担当着双重间谍的角色。和第一女主角，拥有着好莱坞典型女主特征“金发白人”伊莲娜相比，身为宝藏猎人的克洛伊更加狡诈，万事利字当头，身手矫健的同时嘴巴还不闲着。

作为二代的最大看点之一，克洛伊·弗雷泽“务实”且利益至上的行事风格使得她和内森以及伊莲娜时常会发生冲突。但毕竟是主角的忠实队友，说是利字当头，然而在危急时刻，克洛伊还是能深明大义，勇于牺牲自我并为同伴作出最正确的选择。然而可惜的是，作为第二女主，克洛伊的登场注定是为了让内森和伊莲娜能够有情人终成眷属。三代《神秘海域 3 德雷克的诡计》中克洛伊彻底沦为了配角，甚至在后来的《神秘海域 4 盗贼末路》里也没有登场。

然而官方自然不会白白放弃这个人气角色，因此我们就玩到了由她和四代“女战神”娜汀担任主角的《神秘海域 失落的遗产》，克洛伊的过去和复杂的性格也得以完整展现在了玩家的面前。值得一提的是，纵观整个系列（包括游戏和漫画），克洛伊的登场率实际上和伊莲娜是持平的，在初代故事之前，她与内森以及苏利文曾经一起前往北极去探索地心文明阿加森王国，其惊心动魄程度不亚于正篇游戏的任何一次冒险，而她的身手和经验一点也不亚于主角内森。





▶是的，她就是女性版的内森·德雷克。

先知

角色名称：先知
所属系列：《孤岛危机》
担纲作品：《孤岛危机3》



虽然“《孤岛危机》系列”给人的留下的印象多和“显卡危机”有关，但它除了是一个素质非常不错的主视角射击游戏系列以外，实际上在剧情上也是可圈可点。故事的序章非常简单：美军特种小队“暴龙”接到命令去某小岛调查，遭遇外星势力，然后一番苦战后击退了它们。随着游戏的推移，玩家的战场不断发生变化，从热带小岛一路打到美国纽约。而玩家扮演的主角也在发生变化，从初代的“游牧民”到二代的“阿尔卡兹”，最后就是我们现在要介绍的，暴龙小队的队长：先知。

从几乎只存在通讯器的队长，到可供玩家操作的主角，先知贯穿了整个“《孤岛危机》系列”，并在里面担任了非常重要的角色。先知原名劳伦斯·巴恩斯，原是暴龙小队队长，在二代外星人大规模入侵纽约后成为了指挥官。在得知初代事件仅仅是一次用来测试纳米战服的大型试验，自己和战友们仅仅是试验品时，先知愤怒地离开了部队并夺走了纳米战服的2.0版。然而先知在得知自己感染病毒无药可救后，他决定把战服送给了身负重伤的阿尔卡兹，并在他面前开枪自杀。

本应死去的先知成为了纳米战服的一部分，其意识和阿尔卡兹融合在了一起。在《孤岛危机3》中，玩家绝大部分时候操纵的都是控制着阿尔卡兹身体的先知。在他身上我们能看到很多士兵应有的优良品质：忠于命令而且英勇无畏。他为了拯救世界选择牺牲自己，阿尔卡兹同样为了拯救世界而选择让先知占据他的意识。两人使用着一个身体，同心协力击退了外星人，拯救了世界。而究竟最后是先知还是阿尔卡兹拯救了世界也已经不再重要，也许三代的结尾已经给了我们答案。

“他们称呼我为‘先知’，记住我的名字。”

——先知



艾蜜丽·考德温

角色名称：艾蜜丽·考德温
所属系列：《冤罪杀机》
担纲作品：《冤罪杀机2》

艾蜜丽·考德温首次登场是在《冤罪杀机》当中，她是女皇洁瑟敏·考德温的女儿，也是第一个前来欢迎主角柯尔沃的皇室成员，从两人的互动当中也不难看出他们之间的关系有多么亲密，但故事的形势很快就急转直下，洁瑟敏女皇遭到暗杀，柯尔沃被污蔑为凶手含冤入狱。艾蜜丽作为诸岛之国的统治权继承者，成为了这场政变当中的关键角色，被政变者囚禁了起来。

不过属于她的戏份尚未结束，在《冤罪杀机》的结局当中，保皇党的领袖哈夫洛克上将展露出了他的野心，并且掳走了艾蜜丽作为自己的政治筹码，不过最后还是被柯尔沃击败。游戏的结局中，艾蜜丽最后长大成了一位女皇，并继承了母亲的皇位，统治诸岛之国，属于她的故事似乎就到此为止了。

但当《冤罪杀机2》推出的时候，或许是为了制造新鲜感，又或许是为了让女性玩家更有代入感，开发商Arkane Studios选择在继续沿用柯尔沃作为主角的同时，也把艾蜜丽变成了另一位主角。她的形象也不再是系列初代当中的那个被各方政治势力轮番争夺的无助小女孩，而是一位身手不输给柯尔沃的女剑士，在故事开场后没多久就获得了界外魔的印记，拥有了属于自己的一系列超能力。



▲在《冤罪杀机》的结局当中，艾蜜丽继承了自己母亲的皇位。



▲《冤罪杀机2》中的艾蜜丽已经从一位政治阴谋受害者变成了一位女英雄。

可惜《冤罪杀机2》的流程比较偷懒，两位主角经历的关卡是完全一样的，所以艾蜜丽虽然“转正”了，但她的经历还不够独特。或许在系列接下来的续作当中，已经年纪渐大的柯尔沃会退出第一线，让艾蜜丽有独挑大梁的机会，这时候她才算得上是真正的变为了一位“主角”吧。

娜可露露

角色名称：娜可露露
所属系列：《侍魂》
担纲作品：《Days of Momories》、《娜可露露 那个人的礼物》

娜可露露作为“《侍魂》系列”最具代表的女性角色，于系列所有作品均有登场（《剑客异闻录》中仅在剧情中登场），并有以自己为主角的动画。她是SNK最负盛名的女性角色之一，在全世界都拥有极高的人气。

在“《侍魂》系列”中，娜可露露是一位阿伊努族的巫女，热爱大自然。其武器是宝刀奇奇乌锡，一起战斗的伙伴是老鹰玛玛哈哈和狼西克鲁。从时间线来说在《真侍魂》之后她就已经死去，为了能让这位人气角色继续出场，SNK也是殚精竭虑，之后的数部作品不是时间线在《真侍魂》之前，就是剧情有超展开。

当时娜可露露的人气实在太高，这里只举出两个事例。首先，娜可露露是第一个被制作为模型的格斗游戏女性角色；其次，1994年日本三鹰市水道局直接采用她为宣传海报主角。有鉴于此，SNK也趁热打铁，让她在自家的多部作品中登场，例如恋爱游戏《Days of Momories》中她就是女主角之一。2001年SNK甚至还推出了以她为惟一女主角的游戏《娜可露露 那个人的礼物》（DC/PC版）。这个游戏的故事设定于《侍魂》和《真侍魂》之间，讲述了娜可露露在村子里的日常生活，“紫娜可露露”蕾拉也首次作为独立角色登场，游戏之后还推出了OVA动画。

进入21世纪后，由于SNK陷入低谷，娜可露露的人气也有所下降，但如今凭借在《王者荣耀》等手游中的活跃表现，人气又得到了恢复。在即将推出的《SNK女英雄大乱斗》中她又会登场，大家不妨留意一下。



▶《侍魂》初代中的娜可露露，一位英气十足的少女。

诺娃

角色名称：诺娃
所属系列：《超次元海王星》
担纲作品：《超女神信仰诺娃 激神黑心》诺娃

诺娃（Noire，法语中的黑色）是萌系游戏“《超次元海王星》系列”中四位守护女神的一位，保卫着游汐叶界四大国之一的拉士贴森，原型为索尼 PlayStation 系列家用主机，声优由今井麻美担任。外貌特征上最显眼的当数那长长的双马尾，辅以吊带袜及短裙“杀伤力”惊人。变身前为黑发赤瞳，变身后则为银发绿瞳，双马尾也会放成散发。虽然个性认真，对待工作一丝不苟，但其“先动手再说”的处事方法总是让事情变得更复杂。不善于表达自己的真实情感，总说些反话来掩饰自己的外冷内热，是个非常典型的双马尾傲娇角色。喜欢一个人玩 COSPLAY，常被人吐槽没有朋友（实际上后宫很多），即便后来交到朋友，妹妹也对其表示强烈怀疑。妹妹名叫优尼，对完美的姐姐抱有些许有自卑感，原型是索尼 PlayStation Portable 系列掌机。

诺娃早在初代就作为可用角色登场，之后便在玩家中一直保持着居高不下的人气，在某次官方人气选举中更是名列前茅，并借此机会获得了一个完全以她为主角的 PSV 游戏——《超女神信仰诺娃 激神黑心》。本作是系列第一次以妮普提努以外的人作主角的游戏，也是系列第一次尝试战棋类游戏，无论是游戏剧情还是战斗系统都不同于以往，对诺娃感兴趣的玩家不妨尝试一下。



妮娜·威廉姆斯

角色名称：妮娜·威廉姆斯
所属系列：《铁拳》
担纲作品：《慢性死亡 铁拳妮娜》



“《铁拳》系列”的人物设定一向不拘一格，以至于玩家在游戏中很难找出真正的男女主人公来。如果说男主人公还有三岛家的一帮子竞争一下，那么女主人公真是横看竖看都找不出一个服众的来。不过如果从资历来说，还是妮娜·威廉姆斯最为合适，毕竟她早在《铁拳》初代中就以默认可使用角色登场。

按照故事设定，妮娜是一位世界一流的杀手，在《铁拳》初代中她接受了暗杀三岛平八的任务而参加大会，但她有一个不共戴天的妹妹安娜·威廉姆斯，两人一见面就打了起来，结果任务失败。在《铁拳 2》中她改为暗杀三岛一八，结果同样是因为安娜的干扰而失败。从《铁拳 3》开始，妮娜接受了改造手术，让她能在 20 年后依然保留青春，还多了个便宜儿子史蒂夫·福克斯。于是这位金发美人杀手又可以在接下来的作品里大杀特杀了。

作为“《铁拳》系列”里人气靠前的女性角色，Namco 当年曾动过脑筋想让她独当一面。于是 2005 年 Namco 在 PS2 上推出了一款以妮娜为主角的动作游戏——《慢性死亡 铁拳妮娜》，该作还十分少见地同步推出了中文版，在当年可以说是相当有魄力的举动，足见 Namco 和 SCE 对此作的看好。不过这个游戏的设定十分奇怪，采用摇杆的方式来出招。而妮娜也不像原作那样只用拳脚应敌，冷兵器、枪械都可以使用。最终玩家对于该作并不买账，即使有中文版也没有挽回口碑。妮娜的单飞之举宣告失败，此后只能在“《铁拳》系列”中大放异彩，好在她在游戏中的实力和人气始终不减。

史莱姆

角色名称：史莱姆
所属系列：《勇者斗恶龙》
担纲作品：《元气史莱姆》

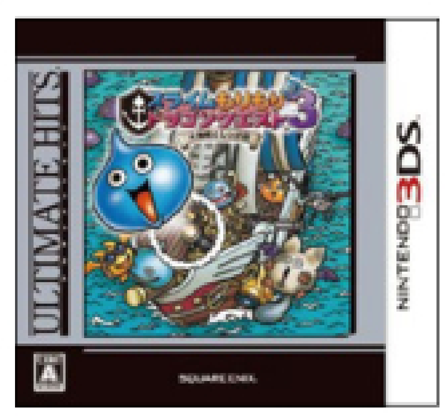


史莱姆作为一种粘液生物，在日系作品中无论是拟人还是怪物，往往都以可爱的形象出现，欧美的写实画风则令这个形象有些恐怖，不过基本都属于食物链底层的存在。

史莱姆首次在游戏中登场是在 1982 年雅达利平台上的同名游戏，而受玩家们喜爱也是大众最广泛接受的形象则是初代《勇者斗恶龙》中，鸟山明设计的可爱水滴状外形，此后各类游戏也多以这个形象为蓝本进行史莱姆的衍生设计，多是干净可爱的初级敌人或吉祥物。

对于这样一只毫无威慑力甚至看上去有些蠢蠢的生物，虽家喻户晓，但想要做一次“主角”还是显得有些难以胜任，浑身上下找不到一丝能体现出主角的特征，直到 2003 年，崛井雄二为了吸引各种学龄前儿童玩家，才在 GBA 平台制作了一款以史莱姆为主角的作品《元气史莱姆》，之后还在 NDS 平台发售了两款续作——《大战车与尾巴团》与《大海盗与尾巴团》，并推向了日本以外的海外市场，为了担心史莱姆的辨识度不高，美版标题中还特意在后面附带上了《勇者斗恶龙》的副标题。





▲《勇者斗恶龙 元气史莱姆3 大海盗与尾巴团》

毕竟老夫也不是什么恶魔
——《后街女孩》

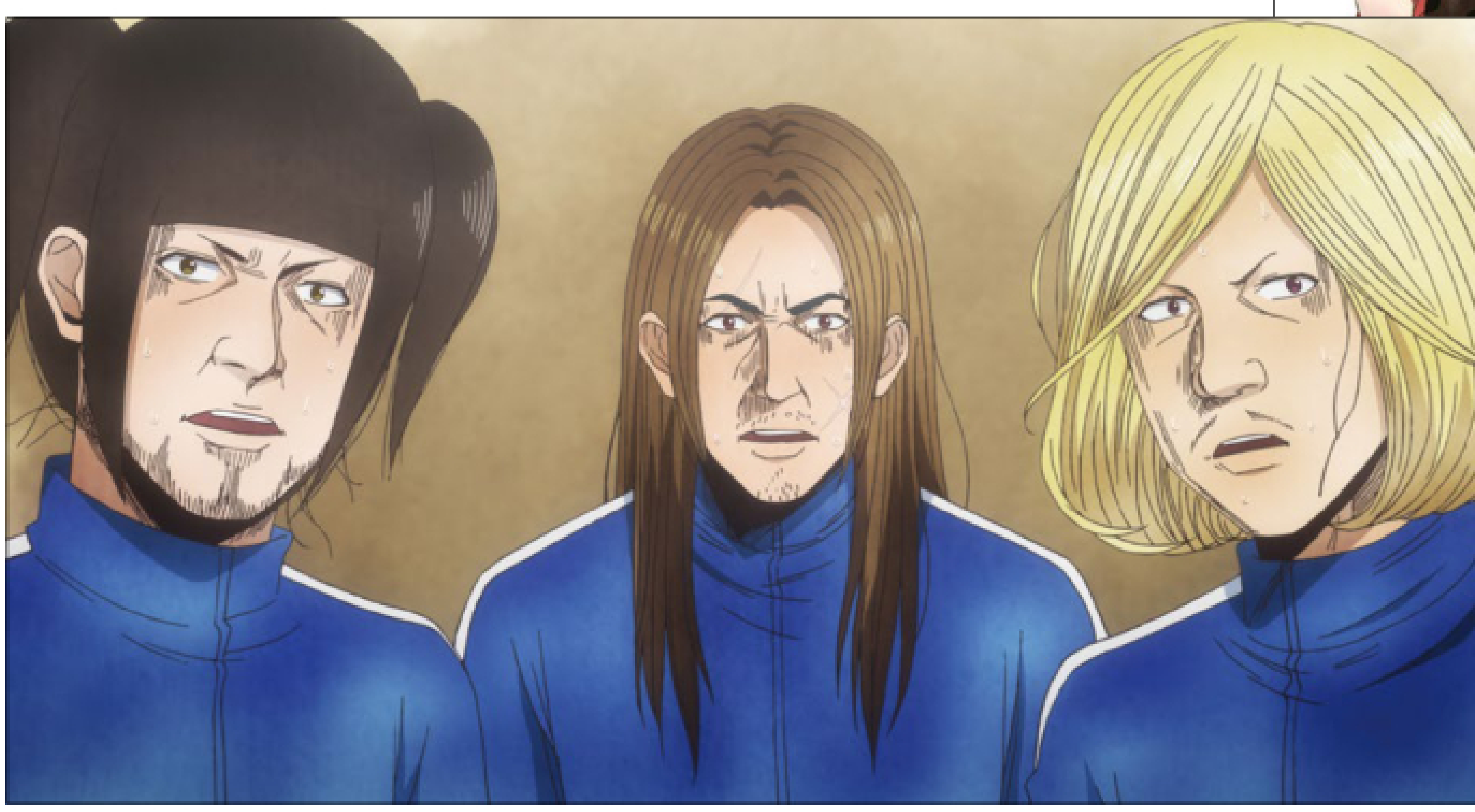
动画

番茄沙司（见习编辑）

试问7月哪部动画最魔性，这部《后街女孩》肯定是候补之一。这部动画改编自日本漫画家 Jasmine Gyuh 于 2015 年 3 月在《周刊 Young Magazine》上开始连载的漫画作品，2017 年 12 月宣布动画化，而今年 7 月终于迎来了动画化。其故事讲述了山本健太郎、立花亮与杉原和彦三个黑道犯了错误，在黑道组织犬金组中这就是死路一条，为了能活命他们什么都愿意做，然而老大对他们的发落让所有人大跌眼镜——老大居然叫他们去当偶像。然而这三个五大三粗的黑道怎么能当偶像呢？没想到老大已经帮他们想好了法子——去泰国整形。于是这三个只知道舞刀弄枪的大老爷们摇身一变成了三个萌妹子，“她”们组成的偶像团体“后街女孩”还莫名火了起来。

成为偶像后，一方面偶像生活给他们自己本身带来了巨大冲击，他们想如以前一样做个黑道，却会因粉丝送礼多少而争风吃醋、会因为自己不够可爱而烦恼。另一方面，“她”们周围的人际关系也产生了大危机，前有黑道时代小弟暗恋、后有组内大哥霸王硬上弓甚至敌对组织的老大还成了自己的粉丝。无论是原作还是动画，作者都利用“她”们美少女的外表和黑帮大叔灵魂之间的矛盾在剧情上做足了文章，哪怕最普通的偶像活动，在这三人的黑道灵魂加持下都会演变成惊天动地的非日常，配合各种同样奇奇怪怪的配角，使得整部动画充满了欢乐。目前动画正在连载中，还能看到监督亲自跳舞的 OP，感兴趣的读者不要错过。





戴着耳机回忆童年
——《魔神英雄传》限定耳机公布

周边



纱迦提供

今年年初的《超级机器人大战 X》，让不少玩家又回忆起了《魔神英雄传》这部童年经典。事实上今年是《魔神英雄传》电视动画开播 30 周年，因此官方才会有一系列动作。如今官方又公布了一款限定耳机。

这部耳机是与日本音响大厂 beyerdynamic 推出的，原型是该厂的中阶耳机 CUSTOM ONE PRO PLUS，在其基础上搭配了 6 款可替换的外壳。外壳的原创图案由牧内ももこ绘制，装卸非常方便，还有调整音色的功能，另有黑白两种设计。当然这种版权商品的价格自然不会低，其价格达到了 27000 日元，而且只接受预定。预售时间截止至 10 月 31 日，正式发售时间是 12 月上旬。




©サンライズ・R





《宝可梦》神秘档案之古代遗迹（下篇）

我们继续说遗迹，这次带来合众、卡洛斯和阿罗拉三个地区的遗迹，这三个地区都是日本以外的地点为原型，在游戏中也都距离关都、城都这些地区更远，而遗迹和传说也有着更加不同的异国风格。



合众地区的遗迹

第五世代的《黑 / 白》和《黑 2/ 白 2》的舞台合众地区，其原型是美国的纽约，既有现代化的都市，也有强烈工业感的矿山和工业区，还有清新的乡村和森林，音乐风格乃至出现的宝可梦，也都与以往的有明显的不同。尽管作为原型的美国历史也就 200 多年，但游戏中的合众地区则有 3000 年历史，因此也留下了海底遗迹和古城。下面我们来看看这些遗迹。

海底遗迹

海底遗迹位于合众地区东部小波湾的海底，里面的墙上刻有大量远古时期的文字，并且还有很多贵重物品，这些文物在 3000 年前被制造出来，因此可知这里起码有 3000 年的历史。进入到这里后，每满 500 步，便会被这里的水浪冲出遗迹，而探索这里不仅需要多次下潜，也需要怪力和闪光这些秘传机招式。

《黑 / 白》中，这里的文字完全需要自己破译，而《黑 2/ 白 2》则可以用等离子队七贤者之一的维奥赠送的书来对照。这里的碑文歌颂的是远古的一位王：具有王者的心、勇气、希望、仁慈、梦想、冒险精神，不会陷入憎恶，接纳包容一切，有鼓舞和照耀万民之力，不会在前进中迷失步伐，能与万物生灵对话，能读取未来……并有节约、平等、反战等教诲。另外，还提到迷路的孩子没有成为王的资格，而反派等离子队的幕后 BOSS 魁奇斯也称自己没资格做王所以找到了具备以上资质的 N。

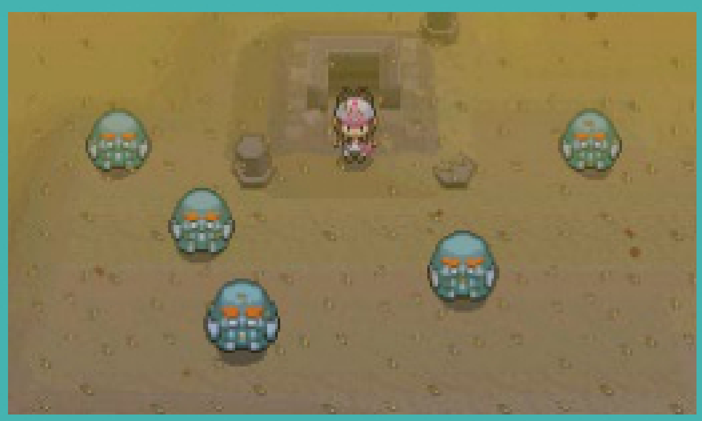
至于这个海底遗迹到底是什么？其实是古代英雄王的坟墓，而且是传说中黑白双龙毁灭古合众前所建。



▲遗迹中的远古文字。

古代城堡

位于合众地区南部的沙漠中，几乎全部被黄沙埋没，在入口处的几座雕像，而在打败四天王后，带着红豆杉博士送的愤怒馒头来到这里，就可以唤醒那些沉睡的雕像——原来是进入达摩模式的达摩狒狒。而从入口进入到城堡后，会发现即使被长年埋于黄沙下，仍然能看出 2500 年前这里的金碧辉煌。而在最深处，还会看到远古时被作为太阳的化身而供奉的火神蛾。这里除了栖息着黑眼鳄等沙漠中的宝可梦外，还有据说亡灵化作的宝可梦哭哭面具，以及用豪华古棺做诱饵来将盗墓者做成木乃伊的死神棺。总的来说，是一个让人感觉既藏了财宝、又杀机四伏的地下古城。



▲入口处有不少雕像，实则是沉睡的宝可梦达摩狒狒。



▲最深处会遇到远古时代被当做神供奉的宝可梦火神蛾。

地底遗迹

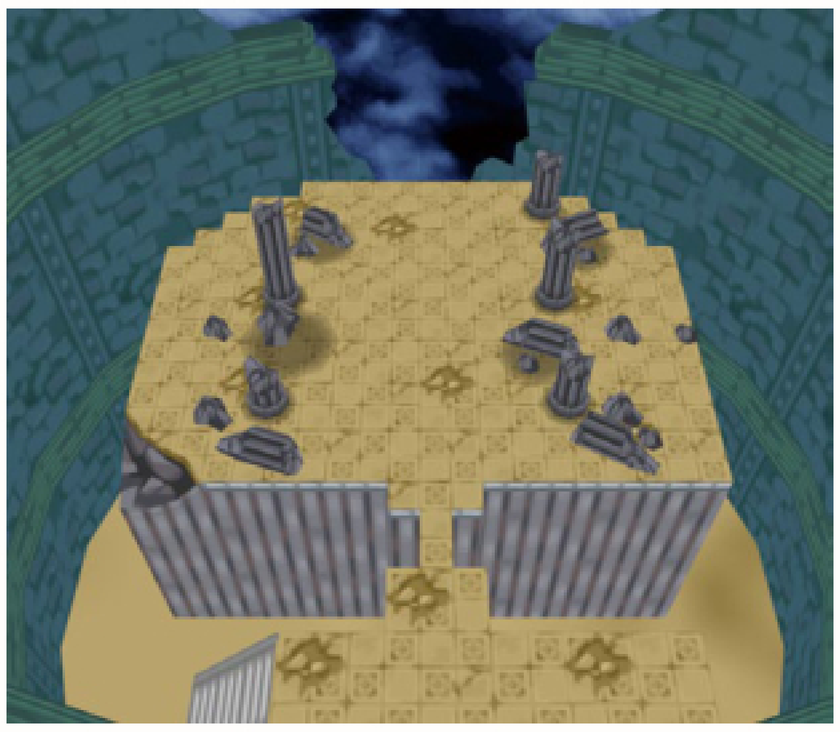
在《黑 2/ 白 2》中登场的一个遗迹，同样和三世代的二级神兽：雷吉洛克、雷吉艾斯和雷吉斯奇鲁有关，三个宝可梦分别藏身于岩山之间、冰山之间和黑金之间中，要解开谜题它们才会现身。而且这里还根据版本的不同而获取冰山钥匙或黑金钥匙，来打开对应的房间。而在收服这三个宝可梦后，带着它们去螺丝山最底层，还能唤醒雷吉奇卡斯。



■地底遗迹有很多雕像。

龙旋塔

位于合众地区西北部、雪花市北边的一座古建筑，是传说宝可梦出生和沉睡之处。在千年前的战争中，这里封印了捷克罗姆 / 莱希拉姆（根据版本不同而不同），而进入这里后，尽管大体的框架完好，但也已经看到不少破败之处。虽然这里的传说可以追溯到千年前，但这里的历史其实远不止 1000 年，据说这是合众地区最古老的建筑。如此看，甚至可能比前面说的古代城堡和海底遗迹的年代还要久。



▲因为年代久远且很少有人到来，塔内也随处可见破败的景象。

卡洛斯地区的遗迹

第六世代的《XY》的舞台卡洛斯地区，其原型是法国。现实中的法国历史可以追溯到公元前 1000 年凯尔特人在此定居。而游戏中，这里在 3000 年前则发生了战争，当时的国王 AZ 因为最爱的宝可梦死亡而使用了终极兵器，毁了这里的一切——大概是这个原因，使得这个有着最少 3000 年历史的地区几乎没留下什么古迹，其中精练之塔未有确定的建造时间，此外还有古代时由于能量泄出而在蔚蓝浅滩上形成的海神之穴。巴尔法姆香殿虽然是建于 300 年前的王宫，但因为已经改成博物馆因此也不算遗迹，这里就只说下石林遗迹了。

石林阵

石林阵位于 10 号路，屹立着大量的特别的巨石，看起来颇为震撼。而这些石头都是3000年前的战争中，在最终兵器被启动后，被夺走生命能量的宝可梦所变成。这个遗迹听起来有点悲惨，而其原型，则是法国西北部的卡纳克巨石林，这个石器时代遗址包括了石阵、石墓、独石等，是世界上最大的史前石阵，而在传说中，那些排列笔直的石阵是被亚瑟王的巫师梅林石化的罗马军团，而这似乎也是游戏中石林巨石的原型。



▲10号路上非常壮观的石林阵。

阿罗拉地区的遗迹

第七世代的《太阳 / 月亮》与《究极之日 / 究极之月》的舞台阿罗拉地区，是以夏威夷为原型的群岛，处处呈现着热带海岛风情。具体的历史年代虽然不祥，但已知的是在古代时候，这里就将索尔迦雷欧作为“吞噬太阳之兽”、将露奈雅拉作为“邀引月亮之兽”来崇拜。因此即便游戏中的日轮祭坛和月轮祭坛时间不确定，但也极大可能是建于古代。此外，这里有供奉着各岛上的守护神宝可梦、并代表着生命四个阶段四大遗迹。

丰收遗迹

位于阿罗拉四岛之一的乌拉乌拉岛的沙漠深处，祭祀的是岛屿守护神卡璞・哞哞，被当地人看作生命孕育之地。由于沙漠迷宫被设置得非常复杂，使得该遗迹也成为四大遗迹中最不容易到达的一个。



▲坐落在沙漠深处的丰收遗迹。

生命遗迹

位于阿罗拉四岛之一的阿卡拉岛的西南，用来祭祀岛屿守护神卡璞・蝶蝶，被当地人看作生命诞生之地，由于其象征的意义，所以其南边的空地被当地人选为墓地，以期让过世的人类和宝可梦能够在生命诞生之地旁长眠。



战争遗迹

位于阿罗拉四岛之一的美乐美乐岛北边，用来祭祀岛屿守护神卡璞・鸣鸣，被当地人看作生命试炼之地。这里距离人们的聚居点并不远，从利利小镇向北出去一路上行，穿过山路再经过吊桥就可以到达，也是流程开始时就被提到的一个遗迹。



■遗迹门口的两个雕像是其一大特色。

彼岸遗迹

位于阿罗拉四岛之一的波尼岛的东南，祭祀的是岛屿守护神卡璞・鳍鳍，被当地人看作生命终结之地。因为波尼岛本身居民就不多，而彼岸遗迹又位于海岸边偏僻的礁石滩地，因此也很少有人来到这里。



至此，关于截止第七世代的《宝可梦》的遗迹就介绍完了，而且不仅是遗迹，整个基于官方又有扩大的“《宝可梦》神秘档案”也完结了。但是宝可梦的世界还有诸多精彩，这些我们会在以后的“闲话宝可梦”中继续带给大家。

游朝忆日

2018

农历 八月

从1970年代

9月

（上旬）

到1980年代

September

节气 白露（9月8日） | **从9月1日至9月15日**

本期的栏目当中，我们来谈谈大家熟悉的几款游戏背后的一些有趣的故事，这些作品当中有的是街机名作的精神续作，有的是著名动漫作品的改编游戏，有的则是经典游戏系列的最新作。它们的游戏素质都毋庸置疑，但最有趣的地方，还是在于游戏背后的一些秘闻和流传下来的文化印记。

年度大事

1985 年：Namco 是在这一年开始了对街机主板“Namco System 21”的研发，而主板正式公开则已经是 3 年后的 1988 年，首款运行的游戏是竞速游戏《Winning Run》。这是史上第一款专注于生成 3D 多边形图像的主板，随后还经过了数次升级改良，最终在 1993 年才宣告退役。而这款主板也在同年推出了后继型号：Namco System 22。



朝向

日本

1985 年 9 月 9 日，Namco 在 FC 平台上推出了于我国游戏玩家群体中知名度最高的游戏之一：《坦克大战》（バトルシティー /Battle City），玩家需要操纵自己的坦克，在方块构造的场景里利用走位和破坏障碍物的方式，来创造击破敌人坦克的机会，同时还要保护自己的基地不被敌人打爆。不过恐怕很多玩家都不知道，它严格来说是一款精神续作，而其致敬的对象是 Namco 在 1980 年于街机上推出的《坦克部队》（Tank Battalion）。

经典

今时今日说起和迪士尼合作的游戏厂商，大家第一个想起的应该会是 SE，毕竟他们有登场的迪士尼角色多不胜数的“《王国之心》系列”。不过在 80~90 年代，和迪士尼在这方面合作比较紧密的则是 Capcom。老卡推出过好几款迪士尼作品改编的游戏，其中在国内最广为人知的应该是《松鼠大战》，但是综合评价最高的则是一款大家接触得没那么多的作品：1989 年 9 月 14 日推出的《唐老鸭历险记》（わんぱくダック梦冒险 /DuckTales）。

今天回头来看，这游戏的流行中文译名其实不太准确，因为故事里面的主角其实不是唐老鸭，而是他的超级守财奴叔叔史高治——对，就是那个每天都要跳进堆满金币的泳池里游两圈的那个鸭中葛朗台。在《唐老鸭历险记》中，为了进一步增加自己的财富，这位土豪老爷竟然亲自出动，前往世界上的五个著名的财宝埋藏点，展开了寻宝之旅。

当年 Capcom 对这款改编作品也是非常重视，游戏的形式被定为了平台动作游戏，为了保证品质，他们把许多参与过“《洛克人》系列”开发的关键人物安排到了本作的开发团队当中，例如制作人藤原得郎参与过《洛克人 2 威利博士之谜》的开发，美术设定人员当中也有后来被大家称之为“洛克人之父”的稻船敬二。

《唐老鸭历险记》最终得到了业界的一致好评，游戏先是登陆了 FC，次年移植到了 Game Boy，在两个平台上都创造了超过 100 万份的销售佳绩。接近 30 年后的 2017 年 4 月 18 日，Capcom 推出了收录 6 款经典迪士尼作品改编游戏的《迪士尼午后合集》（The Disney Afternoon Collection），其中就包括了《唐老鸭历险记》这款佳作，想要重温的玩家们还不赶紧去买一张！



▶史高治叔叔能够为了多赚钱而亲身跑去非洲的矿井寻宝，爱钱到这个份上也的确是真爱了……

重复

《超级马力欧兄弟》在 1985 年 9 月 13 日于日本地区正式发售，它是两年前任天堂在街机上推出的平台动作游戏《马力欧兄弟》的续作，而且还率先登陆了 FC 平台，街机版反倒是晚了几乎一年才推出。比起传统街机游戏模式影子比较重的前作，《超级马力欧兄弟》在游戏形式上有了很大的变化，它引入了当时已经开始崭露头角的横版卷轴式游戏机制，玩家需要操纵马力欧一路向屏幕右方前进，击退各种怪物，跳过各种平台间的空隙和尖刺，最终在城堡里救出桃花公主——然后就触发了那个流行于网络的梗。在最终结局之前，所有城堡里都没有公主的身影，只有公主的近身侍卫奇诺比奥会现身，并说出那句经典的台词“Thank You Mario, But Our Princess is in Another Castle”（谢谢你救了我，马力欧，但我们的公主被关在了另一个城堡里）。

坦白说，第一次碰到这种情况，玩家们应该还是会欣然将其视为一种转折，但是随着游戏的流程的推进，玩家们会发现在游戏的 8 个世界的最终关里，有 7 个关卡的城堡中都是这么个套路，连奇诺比奥的台词都是照搬的。

所以虽然《超级马力欧兄弟》靠着超高的素质获得了业界的一致好评，还最终卖出了超过 4000 万份，直到 2008 年都还是有记录以来史上最畅销的游戏，但是这个极其不走心的剧情处理方式还是成为了一个流传于网络上的迷因，尤其是在欧美地区，“But Our Princess is in Another Castle!”甚至已经是流行文化当中的一个搞笑元素，认知度搞不好比游戏本身还高。



▶也不知道是马力欧脾气真的够好还是奇诺比奥命够大，这种事情连续干 7 次都没被打死（笑）。

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ASAP

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

在我们写下这期的“ASAP栏目”时，一年一度的欧美动漫界盛事圣地亚哥动漫展（SDCC）已经完结了一段时间了。今年展会上漫威没怎么发力，反倒是DC的作品里，《沙赞》看着很是有点意思。不过鉴于SDCC的消息到了本期上市的时候都是上古老闻了，所以这一回我们还是让一个许久不见的子栏目重新现身，来和大家谈谈一家能够在欧美地区和DC还有漫威分庭抗礼的漫画公司，那就是——

漫国群英会

Dark Horse



麦克·理查森近照，这位漫画界的泰斗今年已经68岁了。

黑马漫画和DC还有漫威这样的前辈比起来，还算是非常年轻，因为它创立于1986年。这家漫画公司的出身可谓是非常“正统”，它的创办者麦克·理查森（Mike Richardson）是一位人脉广阔的艺术工作者，他在1980年开办了一家贩卖各种流行文化商品的店铺，并且一步步发展壮大。而在获得了足够的资金后，有着雄心壮志的理查森就在1986年创立了黑马漫画——其中“黑马”这个名字出自于他个人的执念，当年他在大学时期就建立了大量的艺术家人脉，原本是想要成立一家名叫“黑马图画”（Dark Horse Graphics）的艺术经纪公司，但最终没能如愿。没想到最后理查森当年的梦想却在另外一个领域开花结果，他在艺术领域的丰富人脉资源，成为了黑马漫画创立时的坚实基础。

和DC还有漫威这种完全以漫画英雄作为卖点的公司有点不一样，理查森在创立黑马时的理念之一，就是创建一家能够让创作者拥有自己角色所有权的公司。因为他在开办书店时经常听到创作者们对于这方面的抱怨，并认为自己找到了业界当中的一个新的突破点。这个理念的第一次实行超乎想象地成功，他们推出的第一本刊物《黑马精选》第一集原定只需要卖1万本就可以收支平衡，结果却卖出了足足5万本，为黑马漫画的初期发展提供了巨大的动力。而理查森也履行了自己的理念，把这本刊物的所有利润都分给了参与制作的艺术家们。

至此之后，黑马在推出创作者自有版权刊物方面有过不少亮眼的表现，很多我们日后熟悉的美式漫画作品其实都是通过黑马漫画推出的。例如曾经改编为电影的《罪恶之城》（Sin City）和《斯巴达300勇士》（300），还有无论是电影还是漫画都在特定圈子里颇受追捧的《地狱小子》（Hell Boy）。

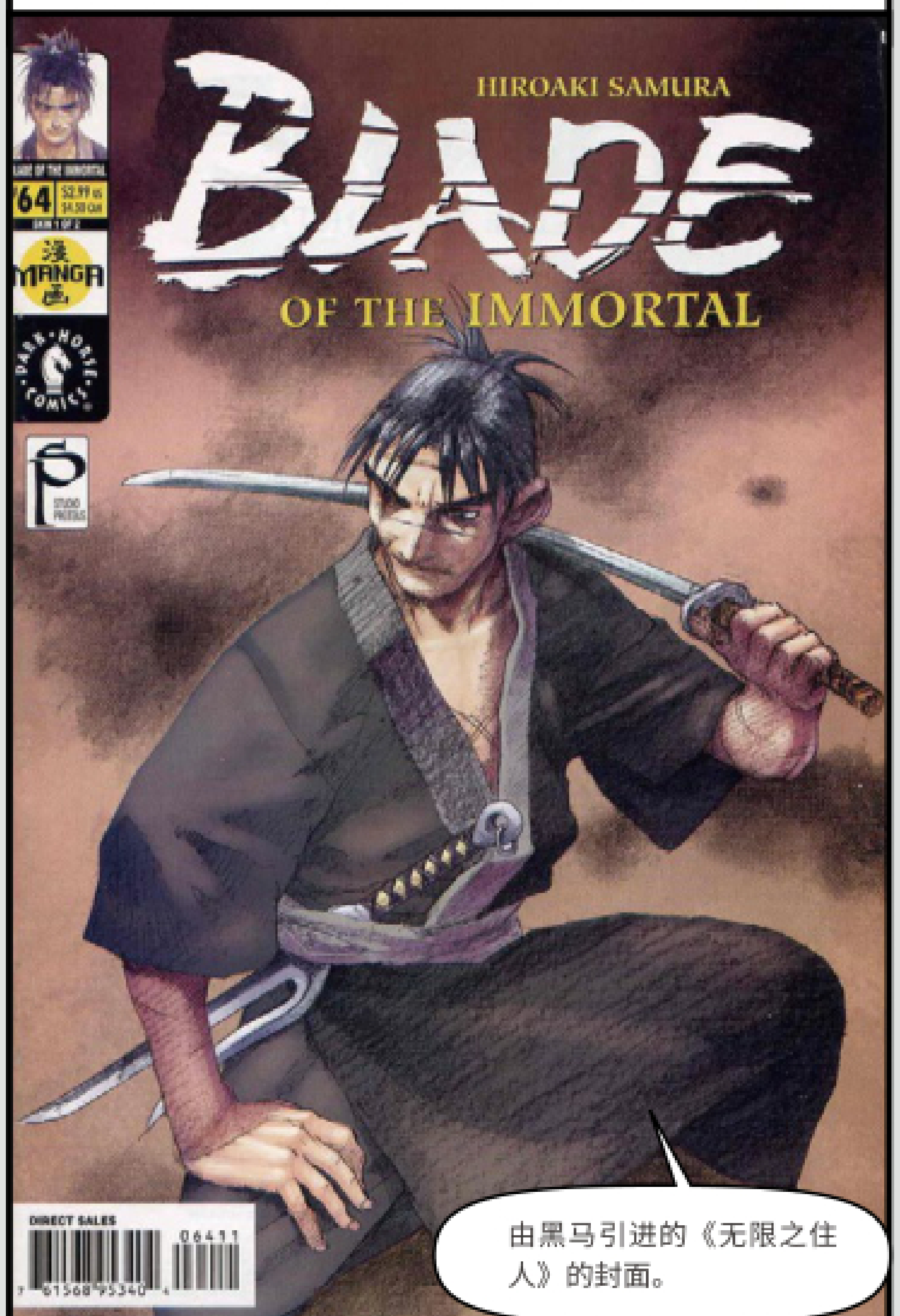
除此之外，理查森对于流行文化的敏锐触觉让黑马漫画有了不少推出跨界作品的机会，例如他们也把出版目光投向了日本市场，并推出了两个熟悉日本漫画的读者都听过的作品系列：《阿基拉》（Akira）和《攻壳机动队》（Ghost in the Shell）的美版，前者早年由漫威以Epic Comics之名引进过，而黑马推出了更有收藏价值的平装版，后者则是首次由黑马引入到美国，让这个已经被亚洲地区赛博朋克爱好者热捧的作品进入到了欧美读者的视野，原作者士郎正宗甚至重画了一部分的漫画内容，以符合欧美地区从左到右的阅读习惯（日本地区的书籍和漫画阅读习惯一般是从右向左）。

在日本漫画上的成功也给予了黑马更大的发挥空间，他们随后还精心挑选地引进了一些非常有知名度的日本漫画作品，例如沙村广明的《无限之住人》（无限の住人 /Blade of the Immortal）和藤岛康介的《我的女神》（ああっ女神さまっ /Oh My Goddess!），这两个作品甚至成为了美国本土上连载时间最长的日本漫画。

与此同时，黑马在对本土流行文化的触觉上也非常敏锐，他们拿到了《异形》（Aliens）、《终结者》（Terminator）、《铁血战士》（Predator）和《星球大战》（Star Wars）等电影作品的漫画改编权，甚至让这种为影视作品推出授权官方漫画的流程变成了一种行业常规。时至今日，黑马仍然是最主要的影视作品改编漫画发行商之一，不过随着近期迪士尼收购了福克斯影业，许多粉丝担心这家吃独食趋势很明显的大厂可能会收回《异形》的漫画改编权（《异形》电影的版权在福克斯影业手上，等于也是被迪士尼



《罪恶之城》里大胆而风格化的笔触，其实比电影本身还令人印象深刻。



由黑马引进的《无限之住人》的封面。

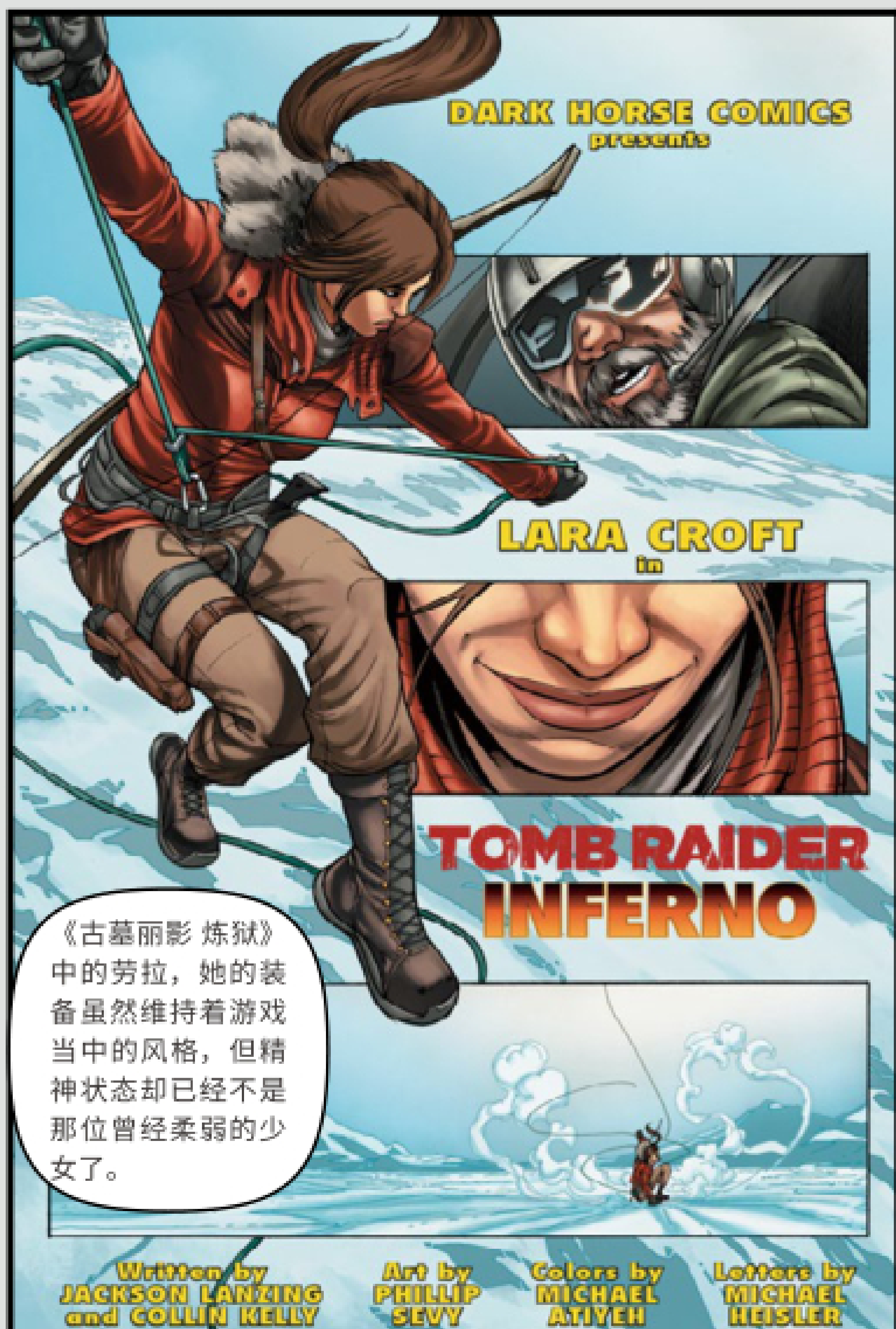
买了），转交给自己旗下的漫威去出版。不过鉴于目前迪士尼还没有进入到全面收编福克斯影业的地步，黑马会不会失去这个重要的影视改编权还有待观望。

不过黑马也不是只在一棵树上吊死，他们一直都在努力发展新的合作关系，例如他们最近就推出过 Netflix 旗下热门电视剧《怪奇物语》（Stranger Things）的相关漫画。同时他们也非常热衷于推出电子游戏相关的漫画，近期他们在这方面推出的作品包括了《古墓丽影 炼狱》（Tomb Raider: Inferno）——这是根据重启后的“《古墓丽影》系列”而改编的漫画作品——和《坦克世界 要塞》（World of Tanks: Citadel）。

而除了漫画之外，其实黑马在流行文化周边产品领域也有不少建树，最典型的例子就是出版了不少游戏作品的画集，例如他们最畅销的作品之一就是《塞尔达传说大百科》（The Legend of Zelda Encyclopedia），这是由任天堂官方亲自打造的“《塞尔达》系列”资料集，包含了这个系列前 30 年的各种精彩内容，惟一要说有遗憾的地方就是没有把系列最新的神作《塞尔达传说 旷野之息》的内容包含在里面——因为《旷野之息》有一本专门的画册。

最后，在出版行业之外，其实黑马也有涉足到影视行业当中，他们成立了黑马娱乐（Dark Horse Entertainment），专注于帮助黑马漫画旗下的艺术家们把他们的作品带到电影和电视领域。其中一些由这个影视部门参与制作的作品甚至在国内也流传甚广，最典型的就是《斯巴达 300 勇士》的电影版，里面列奥尼达一世把波西使者踢下深坑前，吼出的那句经典的“This is Sparta!”已经是互联网上最为经典的迷因之一，而且就连后续的踹脚动作都成为了斯巴达人的标志，以至于在育碧即将推出的“《刺客信条》系列”新作《刺客信条 奥德赛》里，有着斯巴达血统的主角也有这么一招技能，可以直接把敌人踢退一大段距离。

目前黑马漫画已经宣布进入了中国市场，甚至还出席了今年举办的 CCG（即“中国国际动漫游戏博览会”），到底这家欧美地区的漫画巨头能否在如今漫画文化日益蓬勃发展的国内市场分得一杯羹？我们拭目以待。



《古墓丽影 炼狱》中的劳拉，她的装备虽然维持着游戏当中的风格，但精神状态却已经不是那位曾经柔弱的少女了。



实际上《斯巴达 300》勇士里的经典一幕，也是出自于漫画原作。

延伸阅读

黑马漫画最大的特色就是让创作者拥有自己的角色版权，但这某种程度上来说也是他们的软肋。因为 DC 和漫威采用角色归公司所有的经营方式，就决定他们能够轻易地去操作各种英雄角色之间的交叉互动，甚至以此发展出自己的世界观，而黑马的经营方式则决定了他们很难做到这一点。所以尽管黑马也尝试过构造超级英雄漫画产品线，但总体而言并不成功，反倒是在那些单独连载的故事当中，闯出了一匹“黑马”，那就是我们将要跟大家介绍的《地狱小子》。

MIKE MIGNOLA'S HELLBOY™

●《地狱小子》的诞生

严格来说诞生于 1993 年的《地狱小子》是欧美地区流行的超级英雄角色中难得一见的异类，他无论是造型还是个性都并不符合一般意义上的超级英雄标准，但也正因为这份独特，才让他在一众紧身衣肌肉男和超模身材的美女中脱颖而出，成为黑马漫画旗下最有代表性的漫画角色。

这位独特的英雄的“生父”是迈克·米尼奥拉（Mike Mignola），一位加州出身的漫画家。早在大学期间米尼奥拉就投身艺术创作，在老牌漫画杂志《The Comic Reader》上崭露头角，不过很快就和当年很多漫画家一样，开始给漫威和 DC 这两家巨头打工。不过米尼奥拉在漫威时期的



在 2016 年于漫画创作台前接受采访的迈克·米尼奥拉。



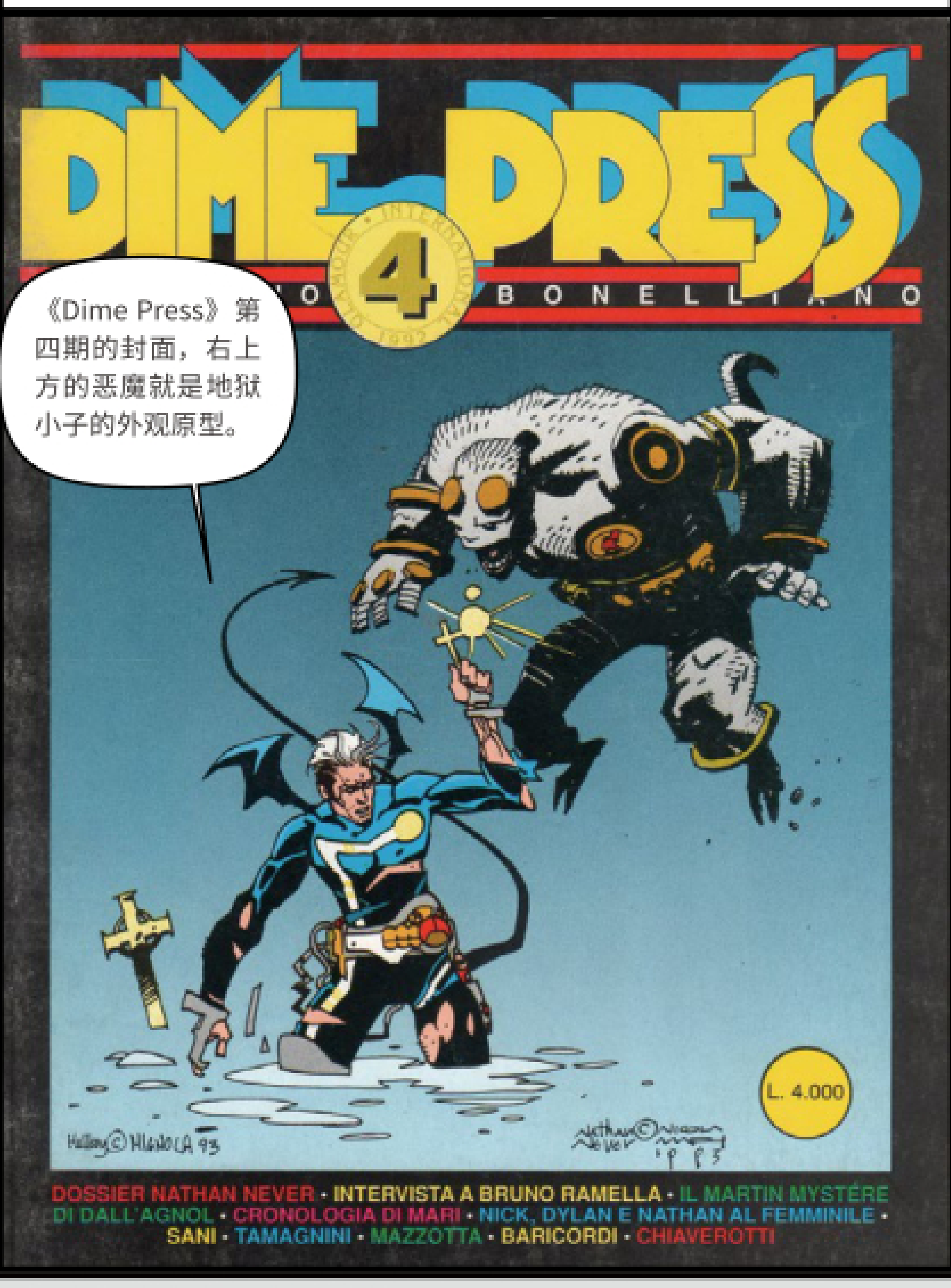
作为“Hellboy”名称来源的恶魔，不过除了腰带上的名字，这个恶魔造型上的其他元素几乎都没有继承到地狱小子身上。

工作经历亮点不多，反倒是在 1987 年开始为 DC 服务时有过一些出色的经历，例如和 Brian Augustyn 一起创作了《煤油灯下的歌谭市》（Gotham by Gaslight）。

不过他终于厌倦了这种受雇于为某家漫画公司创作的生涯，开始寻求创作一个属于自己的故事——甚至是一个属于自己的宇宙。他想起了一个自己曾经在 1991 年的盐湖城漫展上会画过的恶魔角色，那个角色有着一根腰带，带扣上有着“Hellboy”的字样。对于这个恶魔角色本身，米尼奥拉并没有太多的想法，但“Hellboy”这个名字却给了他新的灵感，成为了他创作的起始点。

在开始，米尼奥拉其实更想要创作一个五人团队作为故事的主体，而地狱小子将会是这个队伍的核心角色，不过他很快放弃了，因为他根本没办法想出其他队友的名字。不过起码在故事当中地狱小子的确有那么几位队友，和他一起并肩解决各种超自然事件。米尼奥拉之后在为一本意大利同人杂志《Dime Press》的第四期创作封面时，便夹带私货地创作了一个恶魔形象，有着断掉的双角和一只强壮的右手，基本上就是后来地狱小子的正式形象，但身体颜色和服装有着差别。

而 Hellboy 真正作为漫画作品主角登场的时间则是在 1993 年的圣地亚哥动漫展，这个展会在当年开始制作一本类似于场刊的现场漫画合集，名字就叫《圣地亚哥动漫展漫画》（San Diego Comic Con Comics），而负责这本漫画出版的就是黑马漫画，1993 年推出的那一本是《圣地亚哥动漫展漫画》的第二集，其中刊载了一个短篇故事，里面终于展示了地狱小子的正式形象。不过这是一个黑白色的简单短篇，而地狱小子第一次正式以彩色形象现身，则要等到同年的 12 月，他在黑马出版的漫画《Next Men》里客串登场，第一次展示了他那恶魔味十足的红色皮肤，也第一次真正地在正式出版刊物里，向读者展现了他的魅力。



《Dime Press》第四期的封面，右上方的恶魔就是地狱小子的外观原型。



地狱小子在《圣地亚哥动漫展漫画》上刊载的短篇里首次现身。

●地狱小子的由来

在“地狱小子宇宙”（Hellboy Universe）的世界观中，地狱小子的诞生只是一个意外。

1944 年时，在二战战场上已经陷入了被动的德国正试图扭转败局，所以他们执行了很多可怕的“毁灭日计划”，试图用非常规的方式来去扭转自身的败局。一个纳粹的秘密队伍被派遣到了英国本土，执行一个可怕的秘密计划，而得知情报的盟军不但派出了一支游骑兵特别行动队来追击这群人，队伍里甚至还带上了著名的反纳粹超级英雄“自由火炬”（The Torch of Liberty）。

自由火炬认为这群德国人正在执行名为“诸神的黄昏计划”（Project Ragna Rok）的可怕仪式，而这支队伍里面也有对应这种情况的“专业人士”：马尔科姆·佛罗斯特教授、超自然领域的著名天才特雷弗·布鲁姆和英格兰地区最顶尖的灵媒辛西娅·伊甸·琼斯夫人。

但实际上这个可怕的仪式正秘密在苏格兰沿岸的一处巨石阵中举行，已经投身到纳粹阵营的俄国妖僧拉斯普京把科学和魔法的力量结合起来，召唤出了某个生物。然而最终这个被召唤的对象却落在了盟军队伍所在的废旧教堂当中，那是一个有着恶魔般的肤色和尾巴，以及一只庞大右拳的孩子。看到他的外形时，特雷弗·布鲁姆禁不住说出了那个以后会成为其名字的单词：“地狱小子”。



当他第一次现身时，特雷弗·布鲁姆（右下）喊出了“地狱小子”这个名字。

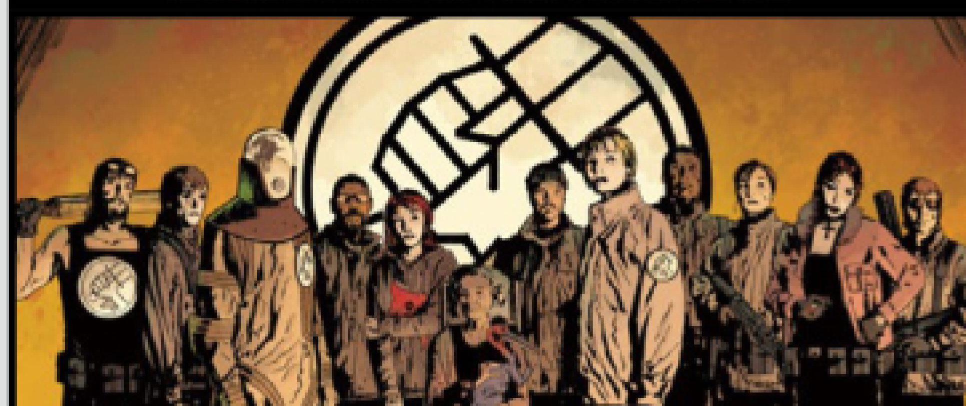


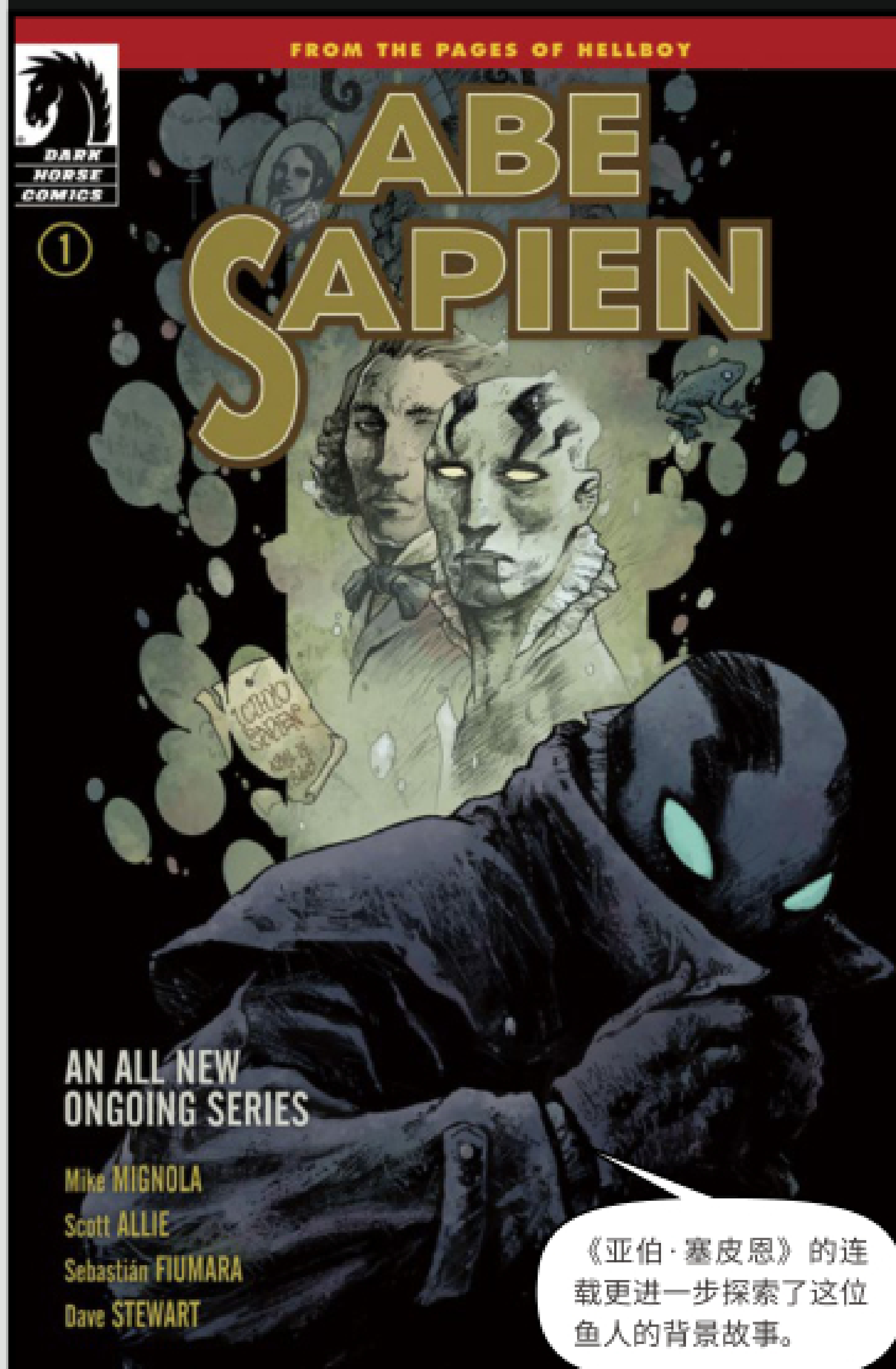
成年后的地狱小子（左）和已经老去的特雷弗·布鲁姆（右）。



《地狱小子在地狱》于 2016 年推出的第十集，仍然是迈克·米尼奥拉亲自操刀，负责了全部的故事和绘画创作。

Read more FREE comics on ReadComicOnline


《B.P.R.D.》的角色阵容当中甚至不包括地狱小子，人物外观风格上也不是那么出挑，吸引读者的是它精彩的故事发展。



《亚伯·塞皮恩》的连载更进一步探索了这位鱼人的背景故事。

●《地狱小子》的发展

50 年后的 1994 年，曾经年轻而神采奕奕的超自然学家布鲁姆已经垂垂老矣，但是被他当作孩子收养的地狱小子却仍然处于壮年。他现在是一个身材高大的成年人——或者说是成年恶魔了，肌肉无比健壮，曾经对他来说显得过于巨大的右手拳头，现在却显得和他的身形非常相称。

如今，地狱小子是一位特工，服务于“超自然研究防御局”（Bureau for Paranormal Research and Defense，一般简称 B.P.R.D.），一个总部位于美国纽约的全球性组织，由美国和英国主导建立，创办者就是地狱小子的“父亲”特雷弗·布鲁姆。

在《地狱小子》的第一部正式连载“毁灭之芽”开始连载的时间也正是故事里的 1994 年，这个作品里描述的事件，也一定程度上成为了地狱小子宇宙中时间线的一个分水岭。往后推出的作品里，发生在“毁灭之芽”之前的，往往是故事相对独立的短篇，用于讲述地狱小子身为特工时遇到的一些事件，而发生在“毁灭之芽”之后的则可以理解为是《地狱小子》故事的主线，一般都和之前的故事紧密相关，中途入坑的读者可能会看得云里雾里。

从这一点来看，几乎由始至终都是由迈克·米尼奥拉负责创作故事的《地狱小子》虽然从画风上来说很贴近美式漫画，但是其连载的形式倒是很接近我们熟悉的日本漫画，整个作品的发展都被掌握在作者的手中，尤其是在地狱小子作为故事主角的篇章和《地狱小子在地狱》这两个系列里，迈克·米尼奥拉由始到终都负责了作品的故事创作，保证了故事线不会像是一般超级英雄漫画那样因为不同的编剧轮番接手而出现人物性格走形或者是故事背景设定冲突等问题。

不过美式漫画繁重的绘画创作也让迈克·米尼奥拉在连载了一段时间后力不从心，所以在一路身兼画师和编剧的情况下把《地狱小子》的故事连载到第 24 集后，他不得不把绘画的部分交给了其他画师代劳，以保证自己能够专心于故事的创作。所以这个系列一路连载到 57 期，除了一开始的四期是漫画业界的老手约翰·拜恩帮他进行编剧之外，其他的每一集都是由迈克·米尼奥拉亲自编写故事，确保了剧情的连贯性，那些超级英雄漫画里常见的莫名其妙的神转折和暴走的剧情发展也因此得以在《地狱小子》的故事当中绝迹，可以说是这个系列的一大优点。

不过这个特点在之后推出的《地狱小子与 B.P.R.D.》连载中变得有点难以维持，毕竟这个连载推出时已经是 2014 年，迈克·米尼奥拉也已经为《地狱小子》进行了长达 20 年的创作，精力上难免有所衰退。所以他也在保持对故事发展方向把握的同时，找来其他漫画编剧协助他编写剧本。同时他也在试图扩大《地狱小子》的世界观，推出了一些分支系列漫画，例如完全以超自然研究防御局为故事主体的《B.P.R.D.》，故事编写方面除了在一开始的时候有让迈克·米尼奥拉主导剧情编写，后面几乎都交给了其他编剧，等于是部分采用了类似 DC 和漫威这样的雇佣艺术家形式，来扩写“地狱小子宇宙”。

这些分支故事当中也有不少出彩的作品，例如《龙虾约翰森》（Lobster Johnson），讲述了一位外号叫做“龙虾”的义侠在 1932 年至 1939 年间的一系列冒险。这个自 2007 年开始连载的作品一开始是由迈克·米尼奥拉主导剧本，不过在后续的故事发展当中已经一定程度上把剧情交给了另一位编剧 John Arcudi 去负责。

类似的作品还有《亚伯·塞皮恩》（Abe Sapien），他是地狱小子在 B.P.R.D. 工作时最重要的拍档之一，本身是一位有着人类体型的水栖生物，并没有非常特别的力量，只是比常人更强壮一些，而且能够在水下呼吸和快速游动。以他为主角的连载也非常受欢迎，连载了足足 46 期，负责编剧的除了主导故事发展的迈克·米尼奥拉，还有真正负责故事编写的 Scott Allie。



吉列尔莫·德尔托罗，他在这张照片中手拿的大枪和身披的外套造型都是来自于地狱小子。

●大银幕上的《地狱小子》

在漫画作品蓬勃发展的同时，因为黑马娱乐部门的努力，《地狱小子》也走上了改编电影的道路。以这部漫画为题材改编的第一部作品就叫《地狱小子》，由黑马娱乐联合 Revolution 工作室以及 Lawrence Gordon 制片一起进行拍摄，发行则是交给了哥伦比亚影业。比较值得一提的是，这部影片的导演就是日后因为拍摄《环太平洋》以及和小岛秀夫合作而被玩家们所熟知的吉列尔莫·德尔托罗（Guillermo del Toro）。

同时影片的演员里也有一些如今还活跃在电影荧幕上的面孔，例如擅长演绎特形角色的道格·琼斯（Doug Jones）是鱼人亚伯的动作演绎者（配音则是由 David Hyde Pierce 负责），他后来也为吉列尔莫·德尔托罗另一部影片《水形物语》（The Shape of Water）担任了主角——也是一位鱼人，以至于不少人怀疑《水形物语》是《地狱小子》的外传故事。不过实际上影片的部分灵感来源是环球影业在黑白电影时代推出的怪物片《黑湖妖谭》（Creature from the Black Lagoon），那也是一部讲述鱼人被人类女性所吸引的故事，只不过基调还是古典的怪物恐怖片。

在《地狱小子》的电影于 2004 年上映后，粉丝们苦等四年才终于在 2008 年等来了其续作《地狱小子 II 黄金军团》，导演和主要角色的演员阵容都没有太大变化，而且吉列尔莫·德尔托罗因为在 2006 年拍摄了大受好评的《潘神的迷宫》，让这部续作变得更令人期待。和仍然受到漫画影响比较大的第一部电影比起来，《黄金军团》的故事创作上要更独立，德尔托罗和米尼奥拉进行了一番讨论，决定更多地从民间传说当中取材，而不是继续沿用纳粹、机器人和疯狂的科学家这类偏向战争和科幻的元素。

尽管拍摄过程当中遭遇到 Revolution 工作室退出拍摄而令制作进度延后的问题，《黄金军团》最后还是顺利拍摄完成，得到了普遍的好评。影片之后甚至有计划推出续作和衍生作品，但是其票房在第二周就开始一泻千里，舆论普遍认为是因为本片的上映第二周遇上了过于强大的对手：克里斯托弗·诺兰导演的《蝙蝠侠 黑暗骑士》（The Dark Knight），这也让影片的后续拍摄受挫，最终没有了下文。

但事情在 2014 年的时候有了转机，米尼奥拉宣布他正在和《地狱小子》的制片人以及编剧着手准备一部新的《地狱小子》电影，但他们非常希望能够让德尔托罗参与执导，但最终因为档期的问题，他们选择了活跃于科幻和奇幻领域的导演尼尔·马歇尔（Neil Marshall）作为新影片的执导者，电影也被确定会是一部重启之作。

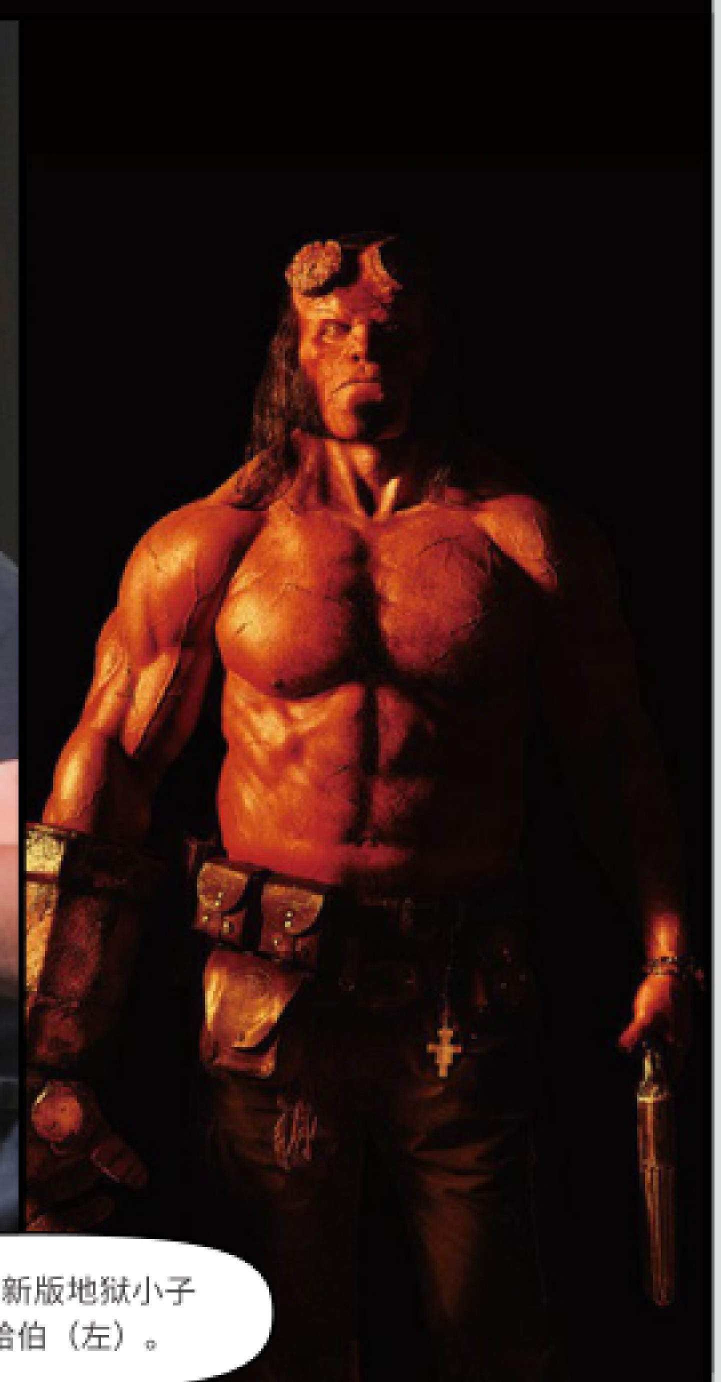
目前影片已经确定将会由狮门影业发行，负责制作的则是黑马娱乐和 Alchemy。其名称一开始暂定为《地狱小子 血皇后的崛起》（Hellboy: Rise of the Blood Queen），不过最终在 2017 年 8 月 8 日确定改为采用《地狱小子》这个更有重启味道的名称。片中的演员也进行了大换血，地狱小子的演员换成了因为《怪奇物语》大热而人气暴增的大卫·哈伯（David Harbour），大反派血皇后则交给了因为在《生化危机》电影系列中饰演爱丽丝而被大家熟知的米拉·乔沃维奇（Milla Jovovich）去饰演，至于鱼人亚伯和丽兹·雪曼这两位地狱小子的老拍档，似乎并没有计划在影片当中登场。

重启版的《地狱小子》预定将会在 2019 年的 1 月 11 日于美国上映，但影片也跟上了近年由《死侍》带起的风潮，是一部 R 级超级英雄片，血浆乱飞的场面估计少不了，所以在我国内地上映的可能性并不高，期待这部影片的粉丝们可能得通过其他途径来观看。



《地狱小子 II 黄金军团》的台版海报，上面也标明了是《潘神的迷宫》导演的全新作品。





将会饰演新版地狱小子的大卫·哈伯（左）。

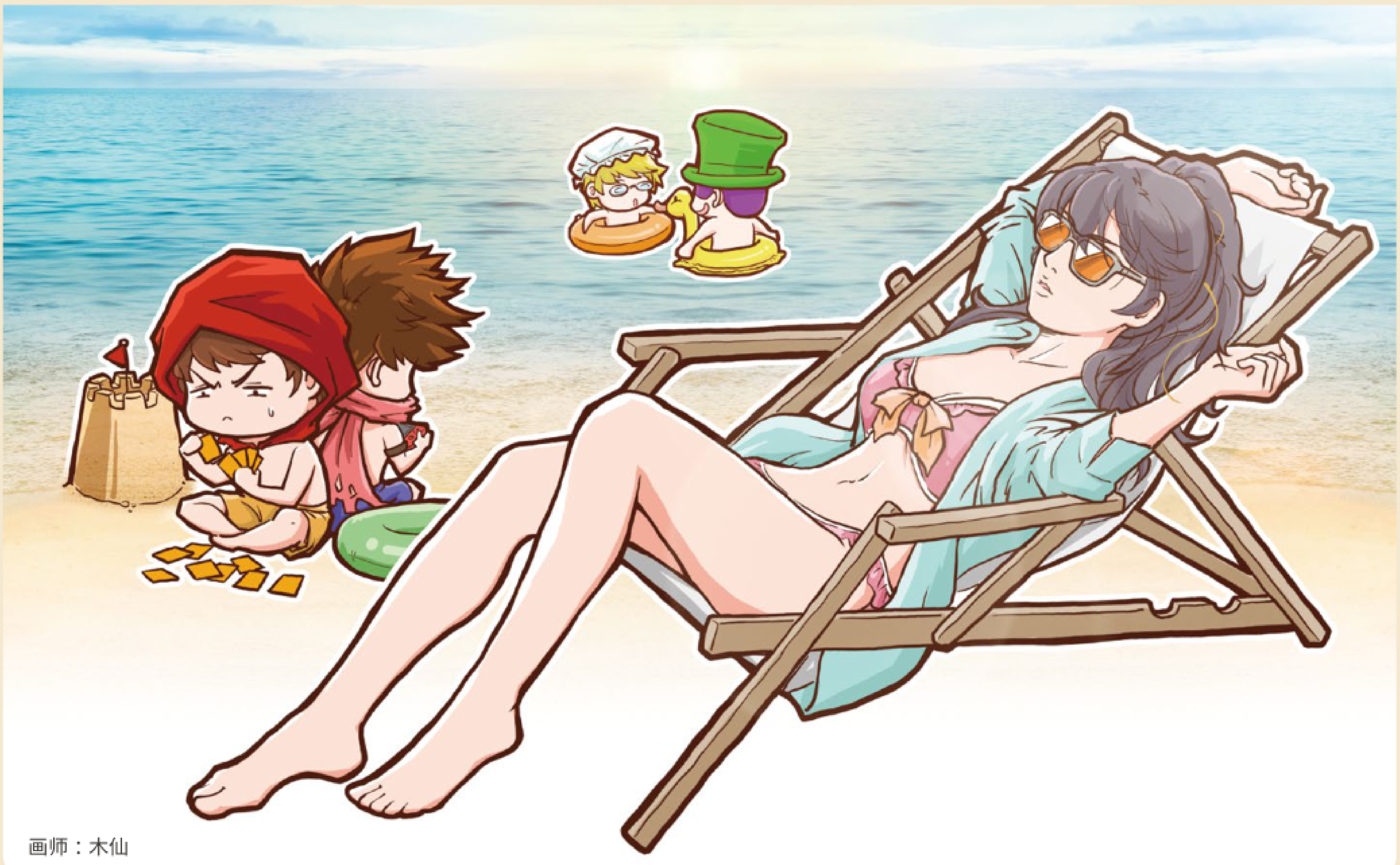
UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



画师：木仙

★感觉世界杯刚完没多久，愉快的暑假就这样结束了！不过马上游戏大潮就要来了！首先就是SONY的独占大作《蜘蛛侠》，我们预定会在下期送上攻略！接下来从9月开始会有一大批关注作品接踵而至，这个周期一直会延续到12月初，小编们已经做好了不眠不休的准备！

★今年的东京游戏展比往年要晚上几天，不过我们的特刊还是会在国庆之前完成。下期杂志是UCG 450期，下下期杂志UCG 451期就会是东京游戏展特刊。这次东京游戏展的最大看点就是任天堂时隔20年后归来，尽管任天堂只会于媒体日出展，不过依然是看点满载啊！不得不说为了NS，任天堂也是拼了。

★随着新学期的开始，UCG旗下的攻略志（包括《PlayStation 专门志 Pro》、《次世代专辑》、《掌机王 Plus》）会迎来改版。全新的攻略志每期将会选择一款近期关注的大作作为主打内容，为其制作包括游戏文化、系列回顾、典藏攻略等在内的内容，等于是一本小型的《终极档案》，量大管饱。当然除了当期主打的游戏外，一些常规内容也会保留，只是所占比例会比过去少一些。预计上市的第一弹将是《PlayStation 专门志 Pro》，敬请期待！

大量读者： 我购买的XXX附带的光盘损坏了，请问我能否在网上看到光盘里的内容呢？

纱迦： 如今我们的视频都会上传到UCG在优酷和B站的播客里，不存在文件加密、链接隐藏的情况。大家只要登录这两个网站（网址应该不用贴出来了吧？），搜索“游戏机实用技术”，在优酷里第一个弹出的就是我们的播客。而在B站，你选择用户的话，惟一一个播客就是咱们。我们所有的视频（包括不定期更新的游戏视频以及各种光盘收录的视频）都会出现在播客里，如果你没有看到，那么有两种可能：第一，该视频没有通过该网站的审核。需要说明的是，不同的网站的审核标准不同，有可能出现同一个视频在优酷上有但在B站上没有的情况，也有可能出现上架一段时间后被网站勒令下架的情况；第二，该视频的版权方禁止我们将其上传到某些网站（有可能是国内的所有网站）。今后再有类似的问题，大家直接访问我们的播客就好。

编辑部 游戏风向标

守墓人 | **4人**

三日月 纱迦 北山杉 稀饭

起床，砍几棵树，再砍点柴，然后睡觉。是的，中世纪的精致生活就是那么的简单。

——由于在游戏中角色体力消耗非常快，舍不得吃东西的三日月每天只能依靠早睡来回复体力。

墨西哥英雄大冒险2 | **4人**

六等星 稀饭 水无月 三日月

这次穿越的黑暗世界线绝对是被游戏给占领了吧

——六等星看着数不胜数的其他游戏彩蛋有感而发。

手动的塞缪尔 | **3人**

番茄沙司 实习编辑 余烬 三味线

不要和路边的死神做交易。

——艰难地控制着主人公上厕所，可是还是溅在外面，以至于没拿到成就的番茄沙司如是说道。

亡灵诡计 | **3人**

松风 实习编辑 六等星 梦叶

我觉得不行，这不"黑魂"。

——松风对游戏里的激光枪、光束盾等装备发出了一声重重的叹息。

Email 玛丽の书：微博上最近一直看到亲友在刷《闪轨》的东西，多瞅了几眼发现人设挺对我胃口的，正好最近有些游戏荒（虽说准备开学了，不过时间这种东西对于大学生来说，挤一挤就有了），在网上搜了下，好像有很多版本？想问问这个系列该用什么姿势入门才好？

秋沙雨　这位同学还真是选了个不小的坑来跳啊……如果是想要从头开始补的话就是《空之轨迹FC》、《空之轨迹SC》、《空之轨迹3rd》、《零之轨迹》和《碧之轨迹》，优先PC平台的话也不影响游戏体验，不过这五部作品在PSV推出的"进化版"都采用全语音，游戏平衡性也更适合新手，如果手上有PSV的话不妨优先考虑"进化版"。再往后就是《闪之轨迹》的四部曲，前两部在PS4上推出了包含所有DLC的《闪之轨迹 改》和《闪之轨迹Ⅱ 改》，而且都有官方中文版，也有快进模式之类的方便玩家提升游戏节奏，《闪之轨迹Ⅲ》的中文版11月1日发售，目前正在接受预定，《闪之轨迹Ⅳ》的中文版只确定会在2019年初推出，没有公开详细的发售日。

如果是打算以入坑《闪轨》为主来选择的话，除了《闪轨》各作之外建议去把《空轨3rd》、《零轨》和《碧轨》给玩了，这几部和《闪轨》的牵扯比较大。当然，如果时间充足的话还是建议从头开始慢慢玩，毕竟"《轨迹》系列"的小细节不少，玩得仓促了就容易错过很多有意思的对话。

Email MK-XIII：《工作室》最近新动作好多啊，又是手游又是复刻什么的，最新那部系列主角大集合的我有些兴趣，因为原本就挺喜欢建房子什么的（可惜《模拟城市》手游版在iTunes国服下架了）。然而，除了最近几部双主角的之外其他作品都没玩过，正好准备要出"《亚兰德》系列"的复刻合集，想问问这个合集与原版相比有什么新东西吗？如果没有新东西的话我就去买PS3版或者PSV版好了，反正有中文。

宇宙人　毕竟是"《工作室》系列"的20周年纪念，所以动作肯定不少的，目前来看"亚兰德"三部曲只是复刻，没有新增加内容。另外我记得当初"亚兰德"三部曲是没有官方中文的，所以……

Email 奇米：《梦幻模拟战》的重制版换人设引起好大的争议，嘛啊，作为一个怀旧党，我当然也喜欢漆原的人设和彩图，不过为了吸引新粉丝也不得不做些妥协……尽管那个人设怎么看怎么廉价，这么个折腾法还不如用手游版的人设呢。

三日月　虽然看起来很"廉价"，但负责重制版人设的凪良可不是什么二流画师，例如"《魔塔大陆》系列"就是他负责人设的，他同时也是由SE出品的手游《扩散性百万亚瑟王》的人设之一。

至于为什么到《梦幻模拟战》就变得这么廉价……大概是因为收的钱不够吧，毕竟钱够的话早就去请漆原了对不对（喂）。



▶凪良还负责了多部轻小说的插图，曾被动画化过的《重装武器》算是国内知名度较高的一部。

Email 莲实雅纪：马上9月就要来临，身为一名体育系玩家，很想玩《职业进化足球19》和《NBA 2K19》，但无奈囊中羞涩，只够买一款游戏，求各位编辑大大帮我出出主意！

北山杉　虽然很想说"小孩子才做选择题，成年人当然是全都要啦"，但看你钱包告急也就作罢。我认为这事儿还得根据你自己的喜好来，既然无法同时在第一时间玩到两款游戏，那么先买最想在游戏中体验的那项运动，然后专心玩，等两三个月钱包回血后再入手另一款游戏（运气好的话还会遇到"黑五"折）。毕竟这俩都属于极其杀时间的游戏，错开时间游玩反而能得到更好的体验。

Email KO1：上个月看到微博上有消息说财团B开发出了和《高达创形者》类似的系统，就是那种扫描玩家做好的HG模型后上传到网上玩的，然而我心心念念的《高达创战者》式粒子操纵模型还是迟迟没消息，真是太可惜了。（我记得编辑部好像有些小编也在追这部动画？）

不过说是这么说，我玩《高达VS》之类的都不怎么拿手，每次和朋友玩都xjb打，只有玩《机战》或者是《G世纪》这种战棋类的游戏才不方。我看编辑部似乎有不少《高达》游戏粉，不知道玩惯了战棋类高达游戏的小编们在玩动作类高达游戏时会不会有和我一样的处境？

纱迦　我个人虽然看《高达》、玩《机战》，更是玩龄20年以上的动作游戏爱好者，但完全不玩动作类《高达》游戏（《高达无双》除外），所以无法回答你的问题。但是我觉得不管什么游戏，哪怕是当年的"川岛隆太脑白金"，只要你花时间去研究，就一定能变为高手。相比你举的例子，我觉得接触一个从来没了解过的体育运动改编的游戏才是真正的地狱。



又一封大墙内的来信？！





在一个不那么风和日丽的下午——这段时间深圳在不停下包括毛毛雨至雷暴雨在内的各种雨——编辑部收到了一份特别的来信，还指名是要交给稀饭的。刚刚加完通宵班的他迷迷糊糊地拆开包裹，发现是一封平信和一本漫画，然而等他拆开信件扫了第一眼时，顿时感到脑袋当中的困意一扫而空！

稀饭：不好啦，又有读者大人被关进牢里了！

众编：哪尼？

稀饭：不不不，哪尼是编辑，不是读者。

纱迦：显然大家都被你这话惊得在飙日语了，还是让我看看！（伸手取信）我去，信纸抬头还真是写着“湖南省网岭监狱”！莫非是饭老板的巨乳控同好特意写给他的来信？

稀饭：这就是种审美倾向好不好，怎么会被当成定罪的理由！来来来，我读一下，搞不好这位读者大人是被冤枉的！

众编：呵呵！

稀饭：信里是这样写的“UCG的诸位，你们好！我是UCG的老读者了。这不是第一次给你们写新，但这是第一次手写信（以前有把自己设计的GBA警用涂装方案寄来，结果还被《掌机王》登出来了……）。UCG是我这些年惟一订阅的刊物了（别的都可以砍，UCG不行！）从2002年到现在一本不落的买了17年，攒起来的杂志也有数人高了。这么多书非常占地方，即便如此很多人也会一直保存起来。而我因为直到3年前才有自己的房子，之前一直住在学校或者单位的宿舍里，所以我的做法不一样——我会留下那些对我俩说有特别意义的几本，然后把其余的送出去。”

三日月：倒也是一个不错的书刊处理方法。

稀饭：其实这位读者大人把书送出去还有更深层次的想法，他是这么说的：“没地方存放是主要原因，但我更觉得好书就应该送到喜欢它的人手中。它就像钞票，得流通起来才能发挥出最大的效能。所以，像UCG这样的杂志，就像火种一般，我送出去的行为其实就是在播种，就是在传播主机游戏，就是在通过UCG来向很多人传播他们所不知道的游戏和文化。”

胜负师：这思想境界了不得啊！

稀饭：后面还有不少内容，不过恐怕一期读编是放不下了，这里先感谢一下“聂宇宙”读者大人的来信，也要感谢你这17年来的支持。另外我除了读信还仔细看了一下这本专门送给我的漫画，不看不知道，这竟然也是聂宇宙读者的大作！

六等星：惊了——等等，这样一来读者大人应该不会是身在高墙内吧？还是说那种情况下都可以出书？

稀饭：考虑到这本漫画的名字是《警花日记》，描写的是两位我国女警日常执法的经历，我估计另一个猜测比较靠谱——这位读者大人应该是公安机关系统的工作人员？这样一来信纸上的“湖南省网岭监狱”就比较好理解，因为这是读者大人工作单位的信纸。

宇宙人：这你都能猜到？

稀饭：那当然是——不行的，其实是因为我在漫画里找到了读者大人给我的私人信件。（笑）这里面有些比较个人化的谈话内容，就不登出来了，不过读者大人也提到了他曾经当了12年的警察，才转行当了漫画家——难怪漫画里的警察服装画得很专业，描述的故事也很有临场感，而且画工很不错哦，尤其是对枪械的描绘，很能体现功力。

余烬：感觉咱们读者的群体里也真是卧虎藏龙啊！尤其是说送书就是“传火”这一点深得我心。

稀饭：请不要虐待小朋友，谢谢。

余烬：我是这样的人么！

北山杉：老乡，你是不是把自己小编名是什么典故都给忘了……

余烬：《黑魂》的火是传不来了，UCG的火还是传得来的！

纱迦：说得好，所以这期传承UCG精神的读编往来就交给你来制作了！

余烬：竟然还有这种套路……

Email 2.19：写给我最最最爱的《游戏机实用技术》。

Emmmmm……拖了很久，距离我上次写邮件已经是四年前了，上次手写信……我记不住了，翻箱倒柜也没找到胜负师胜哥当面写给我的明信片，2016CJ展上稀饭签名的400期也没在…最后只找到一张2010面《掌机王SP》阿鲁寄给我的明信片，感觉自己像个伪粉丝……

从210到写邮件时的447，不知不觉UCG也已经陪我度过了十年多的时光，我也从初二的小屁孩变成了工作一年多的上班汪，是非常美好的一段时光了。

前年有一段时间特别不顺，都决定不要再看UCG也不要再玩游戏，好像还给官博还是公众号博主发了中二的告别信，但最后还是敌不过它们的魅力，又重新回来，还入了全限定版本的3DS、NS和PS4 Pro。说来也是奇怪，在最合适玩游戏的校园时光，我总是会被奇奇怪怪的别的事物吸去注意力，最开始只有一台GBA SP，到PSP，再到PSV，都是单机种。陪伴我游戏生涯最多从不缺席的，竟然是每月两本的《游戏机实用技术》。

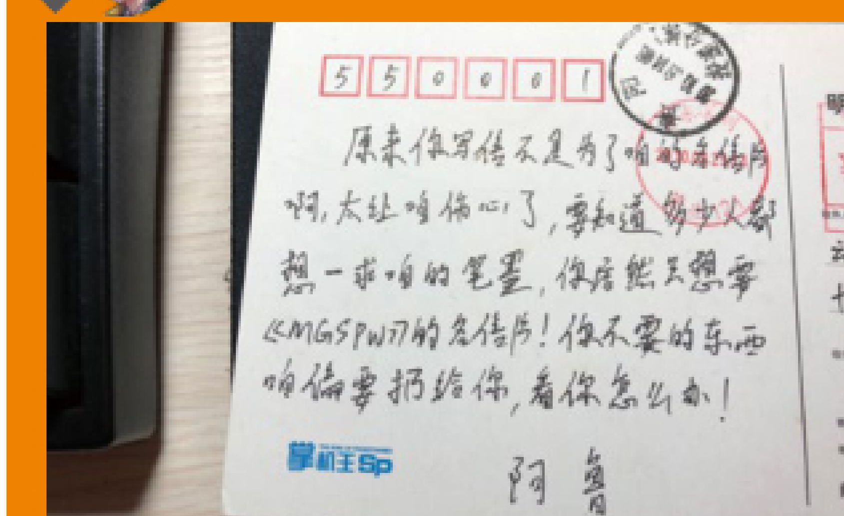
现在虽然玩游戏时间少了，却是我拥有主机最多的时候，就算没有时间玩，看着它们心里也是万分满足。还是只有UCG，可以期期不落的看。

感谢你陪我成长的这些年，很高兴参与其中一半的时光，以后也一起走下去吧。祝你二十岁生日快乐，越走越好啦！

北山杉：感谢这位小伙伴的来信，正是有你们这些忠实读者的年复一年的支持，才给予了我们持续写下去的动力，今后我们也会更加努力，通过更多好文章和实用攻略来回馈各位读者的支持！PS：看了你的日西后我觉得自己才是个伪粉丝……来之前从没有获得过编辑部任何人的签名、明信片之类的特殊礼物（捂脸）。

纱迦、稀饭：要不要现场给你补签一个？

北山杉：（谁要你们这群油腻大叔的签名啦！）





如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

小编微分享

隐藏的北欧神话大佬

文：纱迦

最近《战神》更新，相信有不少朋友会把游戏拿出来重温一遍。新《战神》以北欧神话为背景，却又把人物关系改得乱七八糟，让玩家无不对新作充满期待。在《战神 终极档案》中我写了一篇很详细的北欧神话分析，虽然本人完全不懂任何北欧语言，更不懂如尼文，但由于中英日文参考资料很详尽，写起来并不算太难。不过大家知道中国第一个翻译北欧神话的人是谁吗？我想大部分人都不知道，但这个人其实非常有名，有名到了只要你受过义务教育就一定知道的程度，他的名字是茅盾。没错，就是写《子夜》、《春蚕》，命名了茅盾文学奖的那位。1930 年他出版了一本名为《北欧神话 ABC》的书，书中除了部分人名地名翻译有些问题之外，已经是一部十分完整的著作，大家耳熟能详的奥丁、女武神、托尔等等全部都是由他首次介绍给国人的。这本书今天仍是最好的北欧神话入门读物之一，不愧是文学大师啊！



可能错过了的游戏美术师

文：雷普利

如果你有留意游戏圈的美术大佬们，你大概会知道小岛工作室的新川洋司，SCE 家的天野喜孝，SNK 家的森气楼，可能你会忘掉回家的路，但一定会记住他们独具一格的画风。而同样拥有极高辨识度画风，却不常被人提起的 Klei Entertainment 首席美术总监 Jeff Agala，趁这个机会给大家分享一下。

2006 年，Jeff Agala 收到了 Klei 工作室的创始人 Jamie Cheng 的邀请负责团队的美术制作，他白天在老东家动画公司做动画片总监，4 点左右下班到 Klei 接着上班，当时 Agala 已经做了 10 年动画，对于动画片总监的职位已经开始厌倦了，后来为了完成一款叫做《Sugar Rush》的游戏，Agala 辞掉了动画公司的工作全职加入了 Klei。Agala 非常高产，在完成庞大的游戏工作图之外，在他的个人博客能看到不少粉丝向插图。

目前居住地：温哥华
参与游戏作品：《饥荒》《缺氧》《炙热熔岩》《忍者印记》等



◀街霸、马里奥、复联饥荒形态

本期奖品



大奖：《边境计划》塑料杯垫与2张贴纸（共2套）

问卷调查

一、本期杂志中你觉得较好和较差的内容分别是什么。
二、展望本届东京游戏展，你是否有什么期待？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 9 月 30 日，以发件日为准。

443 期奖品（上期未刊登）

《苍翼默示录 交叉组队战》原声音乐集 CD1 张（共 3 名）

特例	1027695912@qq.com
不碾人的 59	3381934011@qq.com
1918825858	sunnyycn@foxmail.com

444 期奖品

《黑暗之魂 重制版》迷你胸像手办 1 个（共 2 名）

技师	sage591336091@qq.com
青影ひかり	山东省

电子邮件 **UCG@UCG.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮　　编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

马修



这些年越来越感觉《无双》适合掌机了。不过以前在《无双》还是历史剧而非偶像剧、刷刷刷还没成为主流的时代，是没有这感觉的。

半个月前喜欢上了嗑瓜子，工作时嗑、看电视时嗑、玩游戏时也嗑……期间被提示吃多可能会上火牙疼，但我根本没在意。结果几天后，在嗑完了一袋椒盐瓜子后，忽然牙就剧痛起来，当晚疼得几乎睡不着觉，用了丁硼乳膏和药才缓解，现在两天过去依然隐隐作痛——看来什么事情都要注意度啊。

周六傍晚出去散步，到一个刚刚开始动工的大片荒地旁边时，天色刚刚开始暗下来，而月亮已经开始隐隐出现了出来，带着点荒凉，又颇有些诡异，然后想起这一天是阴历七月十五——这大概是我见过的最契合当日主题的天色了。

本期个人签名

不抱希望便无所谓失望，更不会绝望。

梦叶



@今年科隆展的实质性内容简直可以把E3按在地上摩擦，不仅有大把大把的实机演示和试玩，就连《鬼泣5》和《皇牌空战7》这样的重头作品都选择在这个时间公布发售日，可见厂商们对其的重视程度。那么接下来的问题就是……这9月TGS还能够为我们带来怎样的惊喜内容呢？

@看过《只狼》的实际演示后对本作更加期待了，对取消精力槽这一决定给予绝赞好评，能够如此迅捷移动、灵活跳跃的忍者主角真的是久违了，拼刀卸力再结合义肢忍具的战斗系统可谓简洁明了，这也让一项热衷于暗杀的我十分向往本作中的硬碰硬真剑对决！

@《鬼泣5》给尼禄新加的“换手系统”着实抢眼，虽然角色的基本招式没有太大变化，但“恶魔破坏者”丰富的种类效果依然让战斗充满了新鲜感。目前还有但丁和迷之角色的战斗详情未公布，不知道会不会出现比那台可以变形双持的摩托车更加酷炫的武装呢？老卡赶紧开预定吧！



@继烈焰魔剑之后，MB成功用初号机再次撬开了我的钱包，山下いく甚至还专门为其设计添加了原创装备，原本限制肩部可动的拘束部件也改成了类似背包的设计，宣传图所示的腰部可动看起来也令人满意，还有丰富的武器和收纳用支架，为自己的钱包考虑，如此厚道的绝品以后还请少出几台吧！

本期个人签名

E3是皮儿科隆才是馅儿！

纱迦



★本期制作期间，我的成就点数突破了40万大关。其实两年前我就达到38万了，不过由于本世代XOne表现不给力，搞得打成就的兴致大减。要不是最近在阿根廷服买了十几二十个10块钱左右的成就神作，估计要到年底才能突破40万吧！

★由于XOne规定所有游戏都有1000点成就，使得成就神作的数量呈爆炸之势，像那个骗钱的NEOGEO系列，如今已经出了70余款游戏，加上成就分开计算的Win 10版，10万成就唾手可得。当然这和PS3/PS4/PSV上那些数量繁多的GAL和女性向文字冒险游戏相比，那还是远远不如。

★说起来如今无论是PS4还是XOne，在预购的时候都看不到游戏自带哪些语言，这点真是远不如Steam。《莎木Ⅰ·Ⅱ》发售当天，我兴冲冲打开Xbox One，点开预购了半年的游戏，结果发现别说中文，连日文都没有，顿时胃口大坏，打了一会儿就退了游戏。等明年《III》快出之前，看看心情再决定要不要补课吧！

★欧洲国家联赛马上就要开幕了，一上来就是德法大战，期待！

本期个人签名

40万成就留念。

胜负师



【铂】写这段寄语时，“游戏角色人气总选举”还有十几个小时分出胜负，奎爷基本锁定胜局（今年的赛制很难刷票），而呼声很高的2B小姐姐却很可能输给《异度神剑2》的焰，就我自己的感受来说还是有些意外。好在明年的总选举，2B依然可以参战，此时不能夺冠也未必是件坏事吧！

【金】心血来潮，连续打了十几个小时的游戏。头天还好，第二天就算补足觉，也基本是“感觉身体被掏空”的状态，体重也是直降1千克有余。无论什么年纪，熬夜修仙都不可取。

【银】和全家人一起去看了《一出好戏》，觉得舒淇在这个电影里的表演有点一言难尽，同样是女神范儿，还不如让黄导的小迷妹志玲姐姐来演，说不定火花还亮眼一些。估计还是身高影响了戏路吧！

【铜】暑假结束了，随着孩子开学，我的作息也会逐渐正常起来……嗯，大概吧……

本期个人签名

恐怖大片《开学啦》现已上映！

乌冬



◆上次寄语还说《MHW》和《FF14》的联动任务有挑战性，希望以后这样的任务能多来点，这不，真·有挑战性的任务极贝希摩斯就来了。一开始还天真地以为和普通贝希摩斯差不多，但在打了快两天都以失败告终后，这才意识到自己玩的是《MHW》开服以来最难的任务。除了任务难度高外，野队里队友实力的参差不齐也是原因之一，要完成这个挑战，一个有默契和有实力的队伍是必不可少的，打野队能遇到这样队伍的几率估计比出怨念物的几率还低吧。不过就在我差不多绝望的时候，终于让我碰到这样一支理想的日本玩家队伍，当时是从救难任务里搜到的，看他们还缺个T就进了。三人估计也是有备而来，所以就算是没有语音交流，什么场合该怎么做都已经了然于心，虽然最后奶妈猫了一次，但还是有惊无险地通过了任务，真是把我激动得跳了起来，还当场和他们交换了猎人名片。从名片里可以知道三人是同一个小队的，所以配合才那么默契，这里再次感谢三位资深猎人。

本期个人签名

被极贝希摩斯虐得怀疑人生

稀饭



【争霸艾泽拉斯】

在我有时间的时候，我没钱买点卡，在我有钱买月卡的时候，我没时间玩游戏！这可能是近期我在《魔兽世界》身上遇到的最大问题，尤其是在我一口气充了三个月的月卡钱之后，每天习惯性打开战网客户端看看有没有游戏更新的时候，《魔兽》页面上游戏时间里写着的那个“3 个月”都在时刻提醒着我：点卡——不！是月卡在燃烧！

然后我义无反顾地打开了《守望先锋》！（手动滑稽）

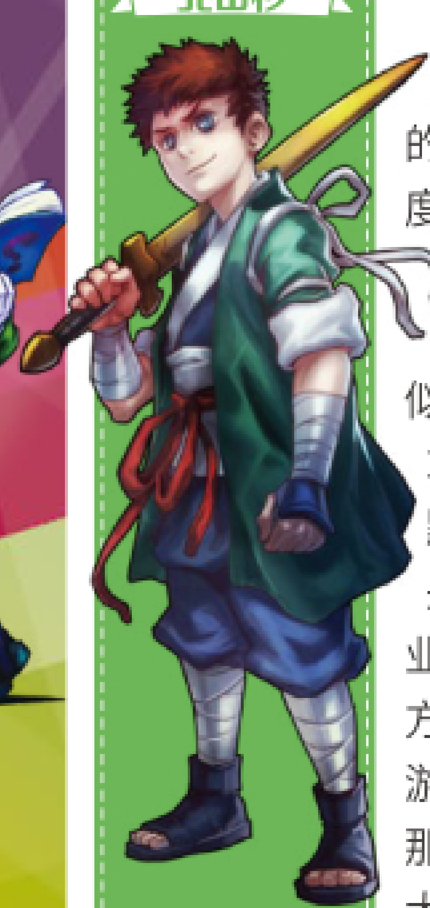
实话实说，其实玩这次的资料片时，最大的一个感触就是升级过程超级没有成就感。或许是因为暴雪缩短了资料片的推出周期，《争霸艾泽拉斯》在故事层面上的新内容还是不少的，但是在角色成长系统上的新要素就真的有点单薄，等级除了用来提高玩家的一点基本属性之外已经完全没有了意义，新增加的“艾泽拉斯之心”神器等级也很快就到了提升等级后也没有任何明显收益的地步，或许等角色满级之后就是另一番新天地，但起码目前就我玩到 117 级时的体验来说，就是故事本身值得一提，其他部分实在是没什么特别的意思。

所以想想我这几天打《守望先锋》的劲儿，我觉得疲软的可能不是我自己，而是《魔兽》的制作组啊！

本期个人签名

组团暗杀岱玄，来的M!

北山杉



《独行》阅毕，感慨颇深，如果说《独立游戏大电影》以近乎乌托邦式的记录让人们意识到了独立游戏承载的艺术性和价值，那么《独行》则从一个更加现实的角度揭露了开发者们面临的困难和挑战。似乎在很长一段时间里，国内的独立开发者们总会面临着一个艰难的抉择，即在游戏开发中如何平衡艺术与商业这两者看似对立的方面。人们热衷于称赞一些独立游戏的艺术追求，但殊不知在那些大热独立游戏背后，仍有许多默默无闻的开发者依然奋战在温饱线上。他们之中的一些人或许根本来不及追求作品的艺术性，便被这个商业时代掀起的滚滚浪潮裹挟着，去向自己也不知道的远方。所以你可以在电影中看到，很多开发者对待他们的游戏并不如《独立游戏大电影》所讲述的那几位开发者那样视如己出，也可以看到他们为了融资、宣传花费了大量功夫和时间，但对作品本身却谈论甚少。你可以将这种现象视为中国独立游戏业界的悲哀，但仍需记住在我们脚下这片土地上当一个独立开发者要付出怎样的努力和决心。《独行》向玩家揭示了这方面的问题，却并没有给出答案，或许这个答案永远也不会有，但只要身为玩家的我们能够对他们投去更多关注的目光，相信现状总会有改变的那一天。

本期个人签名

即使现在已经过气，但我仍然要喊出：“《底特律》天下第一！”

昴星团



★在朋友的推荐下补了《西虹市首富》，不愧是上架后持续高分的作品，剧中的笑料不断，而且笑点分散得很好，不会出现笑点十分集中的地方。个人笑到哭出来的地方则是主角团与恒太队踢球的下半场，其他球员围绕守门员的“无敌”阵型引爆了在场所有人的笑点，本人对足球规则了解并不深，就想问问现实中这种打法难道真的可行吗（笑）？在整部剧的最后，主角二爷自制的“双结局系统”也是很有意思，看的时候内心就在吐槽“您老戏真多啊！”，没想到刚笑完，一个“二奶”彩蛋让所有观众笑到了结局，不得不说编剧还笑点掌握方面还是很有水平的，十分推荐大家去补。

★看着旁边座位的怪猎大佬乌冬打了一整天还没过极 · 贝希摩斯（野人局），感觉自己距离龙骑士外观的毕业也遥遥无期，还是等忙完再拉大家一起开黑过吧。

本期个人签名

《洛克人X 遗产合集2》白金冲刺中。

果汁



●近日上海开展的《少女前线》× Pixiv 的活动中，主办方请到了米山舞、saitom 以及 NOCO 三位大神级画师进行现场作画并进行了直播。无法去现场的我只好开着电脑看直播，遗憾的是直播屏幕分成了四个屏幕，导致每个画师的画面都很小，尤其是 NOCO 这种几乎不放大作画的高视力选手让我瞪着屏幕半天都看不清她是怎么画的。这样的现象导致这些大师们看起来就像是晃了几笔突然画就画好了，像是放魔法一样（笑）。虽然现在已经没有在画了，但是小时候很喜欢画画的我其实挺喜欢看这些大师作画，手绘的魅力无论哪个时代都不变呢。

●8 月底《神界原罪 II》的终极版就要出了，然后 9 月初《蜘蛛侠》也会出，紧接着就是《异度神剑 2》的大型 DLC，最后到 9 月底一波日式游戏狂潮就会袭来……现在在慢慢吞吞地白《托托莉的工作室》，非常怀疑自己到底能不能及时接上这些游戏，至少《神界原罪 II》我觉得我是不可能打完的了！

本期个人签名

9月狂潮快到了！

苍穹



◎《生化危机 2 重制版》自公布以来，角色造型（尤其是脸部）引发了大量的吐槽，这也让不少玩家为尚未公开的艾达 · 王感到担心。Capcom 近年来在角色审美方面的风格突变也不是一天两天了，对我而言只要游戏好玩就行。

◎受邀前去位于深圳南山区欢乐海岸创展中心的“GAME ON 绽放 · 2018 全球游戏潮流盛典”逛了一圈。不同时代、各种机型的家用机 & 掌机琳琅满目，看得非常过瘾，更难能可贵的是不少老游戏当时就能拿起手柄把玩一番，无论新老玩家相信都会有种逛游戏机博物馆的兴奋感。

◎“有些礼物，你永远无法接受，除非你能给予回报……用同样珍贵的东西作回报。否则这礼物就只能从指缝间溜走，好像手里融化的碎冰。只留下悔恨、失落和负疚……”——《猎魔人 卷二 宿命之剑》

本期个人签名

《梦幻模拟战1+2》重制？持谨慎态度观望。

六等星



┣这周虽然工作不多，但是为了熬夜守候 TI 还是相当难熬。今年 CN dota 整体水平都不太理想，说实话能够在最后一天决赛日有中国队的比赛看就已经很满足了，很可惜离最后的冠军只有一步之遥，偶数魔咒也被打破。这个成绩相比于国内的状态说是意料之外了，拿不到冠军也在情理之中，希望明年上海的 TI9 能够捧回不朽盾吧。（估计门票是买不起了）

┣最近有些朋友问我有什么游戏可以买，我自然是把今年内定王者的《大表哥 2》推荐给他。在国内《大表哥》的知名度对比《GTA》还是差了点，朋友反问我《大表哥 2》是玩啥的我也是一时哑口无言。其实对于 R 星这类太过自由的开放世界游戏我一直没法 get 到游戏性所在，也不知道怎么我就忽然变成“大表哥吹”了，不过很显然买就对了。

本期个人签名

恭喜OG获得冠军！

三味线



◆每逢夏秋转季必然伴随一场发烧感冒，今年也未能幸免。虽然对外总是一副“我吃不肥”的可恨嘴脸，但个中酸楚只有吾等死瘦宅方可懂，因为怎么吃都不肥这一点背后——往往都是与肠胃差脱不了关系。很多东西吃不得，很多东西受不得，尤其身为一名广东人，能见不能吃，吃了易得病，其实还真是一种非比寻常的折磨。

◆现在打车还真是不安稳，微博时不时就冒出一件女性被害事件，所以说出门在外，还是得留有足够的戒心，我们无法祈求他人的善良，只能加固自己的防备手段，生命诚可贵，等出事后再怎样补救，也都无力回天了。

◆小妹终于安稳考上了大学，但其调皮的性格一直让我这个当哥的忧心不已。在中国念大学，学习全靠自觉，虽然这点不期望她能做到，但至少也不要弄出什么惊天大事，毕竟这位风华正茂的少女，小时候的劣迹可是能写成教科书的——送父母首饰给同学、四岁时离家出走，还有把哥的 GBA SP 从六楼往下扔！真是越想越生气，不行，下次回家要算个旧账。

本期个人签名

成了《脱口秀大会》庞博这位小帅哥的粉丝。

秋沙雨



★在上个月疯狂回顾了一番《高达》动画之后，这个月突然想起来大学时沉迷过的《忍者乱太郎》，上网一搜发现已经出到第 26 季了，上学那会才看到第 19 季呢。小时候看的第一季里有名字的角色也就几个，到大学时看的第 17 季～第 19 季突然多了一大堆高年级学生，而且乱太郎三人组的同班同学也都各自有了名字和设定，为了能更好地记住角色的名字，不得不把几个出场角色多的长篇故事来回多看了好几遍，到了现在，接着以前的进度往下看也能隐约回想起各个角色的名字。虽说一集内容只有 10 分钟不到，但是好歹每季都是年番，四舍五入每季就是一部正常的半年番的长度，补起来也颇费了一段工夫。令人放心的是内容的有趣程度不减当年，而且由于是子供番，所以看的时候也不会有什么其他的担心，现在惟一挂心的就是——第 26 季后半部分到底什么时候才播出！没有《忍乱》看我就要死啦！



▲补完这几年没看的部分之后图上的角色我全都能叫出名字了！

本期个人签名

四方六方八方～手里剑～

宇宙人



☆从《如龙 0》到《极》再到《6》和《极 2》再加上后来的《人中北斗》，然后这期又写了个《如龙 3》复刻版的攻略，基本上都是“没其他人更好的人选了，所以让熟悉的人继续写吧”接下来的。最近难免体会到桐生一马那种就算想收手锅也会从天上扣下来的感觉，不过写这种好玩剧情好看的作品倒是不介意。特别是《3》里面的高尔夫球游戏熟悉了之后，好像还意外地好玩。

☆截稿之后决定花一天的时间给宿舍（至少是自己活动的空间）来一次大扫除，除了阿姨来打扫之外，确实有很长一段时间没大扫除了，虽然东西放久了容易铺尘这点还能忍，但是有小强绝对不能忍。特别是最近微型小强突然泛滥起来，得找找它们的村子然后一锅端掉。

本期个人签名

鲁迅先生说过他是仇猫的，大概我也是……

三日月



由于喜欢看漫画和收实体书，我一直有买台版漫画的习惯，毕竟和香港相比，还是台湾那边的翻译和大陆地区比较相近。然而就和很多游戏译名一样，台湾同胞们的漫画标题也是千奇百怪。例如我一直很喜欢的漫画《古见同学有交流障碍症》，由于一直搜不到因此我一直以为台版没有出，结果发现我只是找错译名而已。这部漫画的台版翻译其实是《古见同学是沟通鲁蛇》……



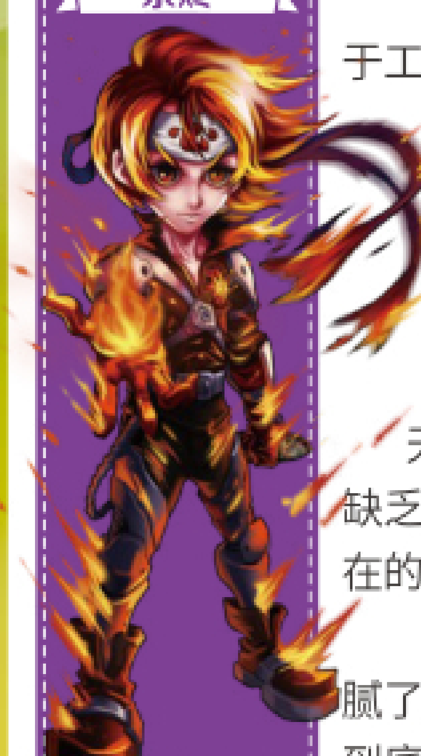
这译名谁想出来的怎么这么直白我要打死他。

当然，漫画本身是很有趣的，我强烈推荐各位读者找来看看。虽然标题名让人感觉剧情会是那种描写社会少数群体的沉重故事，实际上剧情走的是偏搞笑向，满是狗粮，时不时感动你一下的轻松路线而已。

本期个人签名

想一觉睡到10月26日。

余烬



▲在本次杂志的制作周期中，我和视频部的同事由于工作关系在北京待了几天。这是我第二次以工作的目的来到北京，与去年相比，北京的空气质量似乎好了不少，蔚蓝的天空和那个雾霾的北京相去甚远。看来北京的政府在治理雾霾上进行了大量工作。与北京这种情况相对，我想起了我的家乡成都。虽说由于各种原因很难在“尘都”经常看到蔚蓝的天空，但雾霾现象的加重让我也意识到成都的空气缺乏有效治理。不过我也半年多没回成都了，不知道现在的状况是否有好转。

▲所谓旅行，就是从自己待腻了的地方来到别人待腻了的地方，这话可一点不错。就比如现在你问我成都到底有哪些值得一去的地方，或者武侯祠到底值不值得去，我都很难给出一个建设性的答案。所以，当我在北京问当地人北京到底有什么值得一去的地方时，他们也很难给我一个满意的答案。虽然有人向我推荐南锣鼓巷，但这条看似古风实则商业的街道很难让我感受到北京的 style，毕竟像这种商业街几乎每座大城市都会有。也是希望下次去北京时能有更多时间慢慢去体会这座城市的底蕴吧。

本期个人签名

美好的一天开始了，起床打团咯——10万：5000万——还是继续睡觉吧！

水无月



※ 虽然测试和前夕的时候都没怎么关注，但是 WOW8.0《争霸艾泽拉斯》上线后我还是去“真香”了，花了几天时间升到了 120 并且把 5 人史诗本全打了一遍，装等升的差不多之后又要进入慢慢等 RAID 开放的老节奏了。老实说这个版本取消了橙装，神器能量只需要肝一个项链，总体肝度比起 7.0 来说算是好多了。

※ 虽然 WOW 每个版本一到中后期都会习惯性地喷暴雪这里那里不行，不过就升级体验来说各版本给我的感觉都不错，开发人员也会与时俱进地不断加入各种新梗让人眼前一亮。这次 8.0 也不例外，联盟这边前往库尔提拉斯解决内乱，三张地图的景色和任务风格各异，体验截然不同，尤其是德鲁斯瓦的部分有种浓浓的《巫师 3》感觉，强烈推荐尝试。

※ 顺利确保了 10 月 14 日上海 KSL 的门票，毕竟我没记错的话这应该是水树奈奈第一次来中国大陆，怎么也得去支持下。虽然更想去的是前一天水树奈奈的个唱，不过目前来看个唱的场地很小，而且还没有开票信息，预计抢到门票的机会是不大了。总之大家 10 月上海见啦～

※ 我家豹豹满三个月了，据猫舍舍主说能吃能喝的他已经长成了全窝第一大的小子，超过 4 斤了！

本期个人签名

《梦幻模拟战 1+2 重制版》的人设，我表示接受不能。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.8.30

·2019.8.27

这次科隆的干货看来比E3还要充实，《鬼泣5》与《皇牌空战7》都公布了准确的发售日期，《莎木 III》更是跨到了明年的8月27日，不过此刻小编最在意的还是《赛博朋克2077》啊。

注

❶ 标识“DLC”为大型DLC资料片。

❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较(国行版价格为人民币)。

❹ 仅收入已在Steam或Win开启了预购的作品，价格信息动较大，仅供参考。

8月

30	PS4 / XONE / STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：479港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 / XONE / STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 / NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	SEGA	预计售价：468港币	模拟经营	中文版	全年龄
30	PS4 / NS / STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	预计售价：313港币	格斗	英文版	12岁
31	PS4 / XONE / STEAM	神界 原罪 II 终极版	Divinity: Original Sin II Definitive Edition	BNEI	预计售价：429港币	角色扮演	中文版	17岁

9月

4	PS4 / STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：468港币	格斗	中文版	12岁
7	PS4 / XONE	NBA LIVE 19	NBA LIVE 19	EA	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 / XONE / NS / STEAM	NBA 2K19	NBA 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 / STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	15岁
14	NS	任天堂Labo Toy-Con 03载具套装	Nintendo Labo Toy-Con 03: Drive Kit	Nintendo	预计售价：549港币	其他	日文版	全年龄
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / NS	工作室 亚兰德的炼金术士1·2·3 DX	アトリエ～アーランドの炼金术士1・2・3～DX	Koei Tecmo	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
27	XONE / NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：573港币	策略角色扮演	中文版	15岁
27	XONE / NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	17岁
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / STEAM / XONE / NS	无双大蛇3	无双OROCHI 3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩	うたわれるもの斩	Aquaplus	预计售价：595港币	动作	日文版	12岁
27	NS	龙珠Z战士	ドラゴンボール ファイターズ	BNEI	预计售价：未定	格斗	日文版	全年龄
27	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：366港币	动作角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	奇异人生2	Life is Strange 2	DONTNOD	预计售价：未定	文字冒险	英文版	未定
27	PS4 / PSV / NS	GOD WARS 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	12岁
28	PS4 / XONE / NS	FIFA 19	FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE / WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 / STEAM / XONE / NS	洛克人11	Rock Man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	预计售价：490港币	动作角色扮演	中文版	未定
9	PS4 / XONE / STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	格斗	英文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龙星のヴァルニール	Compile Heart	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 / XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	预计售价：475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	预计售价：429港币	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	英文版	12岁
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
18	NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls:Remastered	BNEI	预计售价：328港币	动作角色扮演	中文版	17岁
19	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	预计售价：479港币	格斗	中文版	12岁
19	PS4 / XONE	战地 5	Battlefield V	EA	预计售价：429港币	主视角射击	中文版	未定
23	PS4 / XONE / NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	预计售价：439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：512港币	动作	日文版	未定
26	PS4 / XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	预计售价：398港币	动作	中文版	12岁

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4 XONE STEAM	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	468港币	主视角射击	英文版	未定
9	PS4 XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	313港币	动作	英文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	468港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	未定
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
27	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	未定

12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
秋	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定
年内	NS	暗黑破坏神III 永恒之战版	Diablo iii Eternal Collection	Blizzard	未定	动作角色扮演	英文版	未定

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	Capcom	未定	动作	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	未定	动作	中文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	未定	动作	中文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2 新影院迷宫 27
瓦力欧制造 豪华版 40

NS

GRIS 视频
八道旅人 85
毁灭战士 永恒 视频
精灵宝可梦 Let's Go!皮卡丘/伊布 14
马力欧网球ACE 82
手动的塞缪尔 37 74
无双大蛇3 视频

PS4

怪物猎人 世界 78
鬼泣5 视频
荒野大镖客 II 10
皇牌空战7 未知天际 视频
毁灭战士 永恒 视频
墨西哥英雄大冒险2 37 64
奇异人生2 视频
如龙3 54
杀手47 2 视频
少数幸运儿 69
生化危机2 重制版 8 视频
手动的塞缪尔 37 74
亡灵诡计 36 44
无双大蛇3 视频
英雄传说 闪之轨迹IV 20 视频
战地5 视频
战神 84

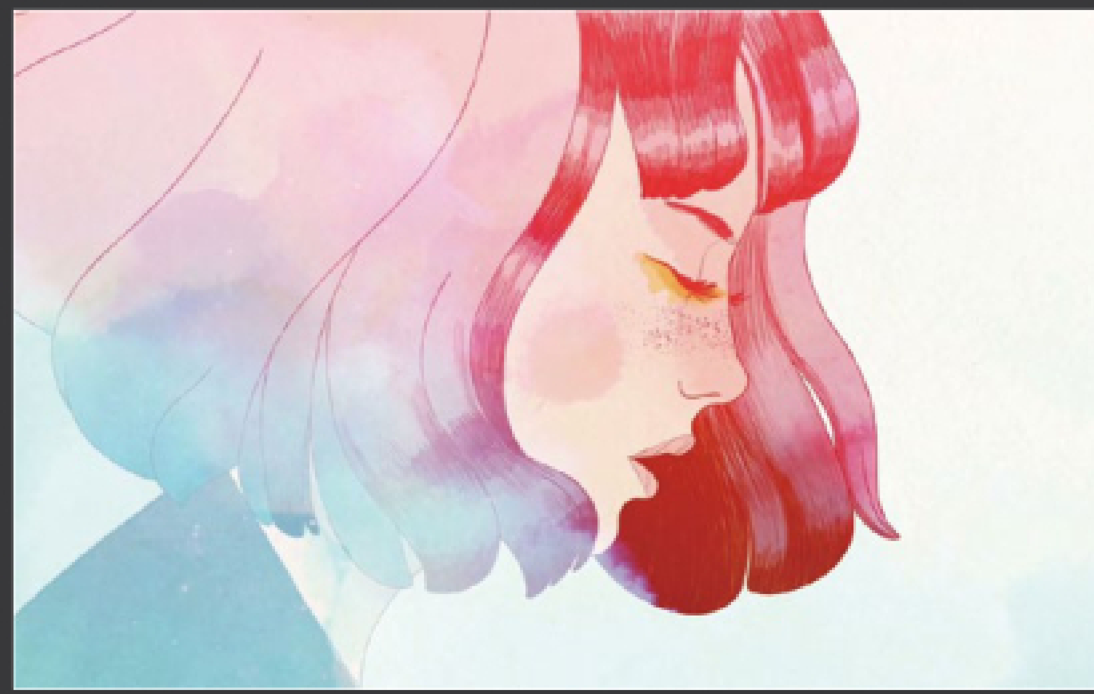
XOne

怪物猎人 世界 78
鬼泣5 视频
荒野大镖客 II 10
皇牌空战7 未知天际 视频
毁灭战士 永恒 视频
奇异人生2 视频
杀手47 2 视频
少数幸运儿 69
生化危机2 重制版 8 视频
手动的塞缪尔 37
守墓人 36
无双大蛇3 视频
战地5 视频

让我们一起"社保"
《毁灭战士 永恒》游戏演示
激战 G 威廉
《生化危机 2 重制版》游戏演示

449期视频集合　　**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





特别收录
《毁灭战士 永恒》25分钟游戏部分内容讲解与演示



特别收录
《生化危机2 重制版》克莱尔游戏演示



特别收录
全球游戏潮流盛典GameON!



新作影像集锦
鬼泣5

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

《毁灭战士 永恒》
25分钟游戏部分
内容讲解与演示

《生化危机2 重制版》
克莱尔游戏演示

全球游戏潮流盛典
GameON!

新作影像集锦

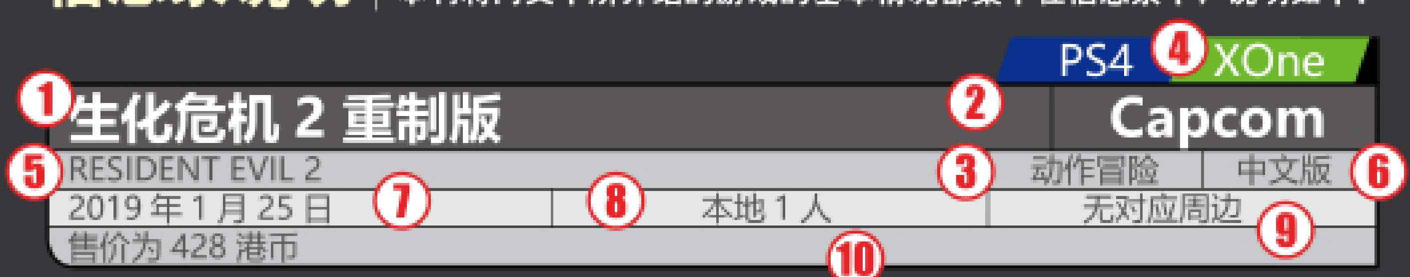
战地 5
鬼泣 5
杀手 47 2
皇牌空战 7 未知天际
无双大蛇 3
英雄传说 闪之轨迹IV
奇异人生 2
GRIS

电影前线

杀戮元年
憨豆特工 三度出击

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品


118元
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线 零之曙光 艺术设定集
现已上市 扫描购买
授权中文版


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
现已登场
定价
228元
淘宝端扫码购买


The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
The Last Guardian
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》
「大鹫」
艺术设定集
中文版
定价 228元



怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向
精品游戏视频节目推荐

○游年芳华
传统生化的绝响——
漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○光盘收录
《生化危机》的诞生
——初代幕后开发花絮

○复古专栏
怀旧豆知识、魔改天地
秘密花园

全彩大16开
176页/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元



掌机王PLUS

VOL. 9

全彩大16开208页+DVD影像光盘

★收录游戏攻略
马力欧网球ACE (中文版) NS | 重装机兵Xeno (中文版) PSV
森喜刚国度 热带寒流 NS
圣剑传说2 玛那的秘密 (中文版) PSV

★攻略+小说
撒谎公主与盲眼王子 (中文版) NS/PSV

现已上市



附赠：星之卡比手机指环扣

定价 48元 包邮

塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘

神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

现已闪亮登场

附赠：海拉鲁世界全图





定价 78元 包邮



下期预告

游戏机实用技术 450期

9月中旬上市
更多精彩内容，敬请期待！

万众期待！ PS4独占大作 漫威蜘蛛侠 | 顶级美式RPG 神界原罪Ⅱ 终极版


VOL.8
雷作吐槽：Capcom都想删掉的黑历史——《生化危机 外传》回顾
RETRO.UCG
岁月拼盘
人生若只如初见
游年芳华
《莎木》
系列全回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG VOL.8

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：莎木 一章 横须贺　封底用图：莎木 II

设计：雷普利

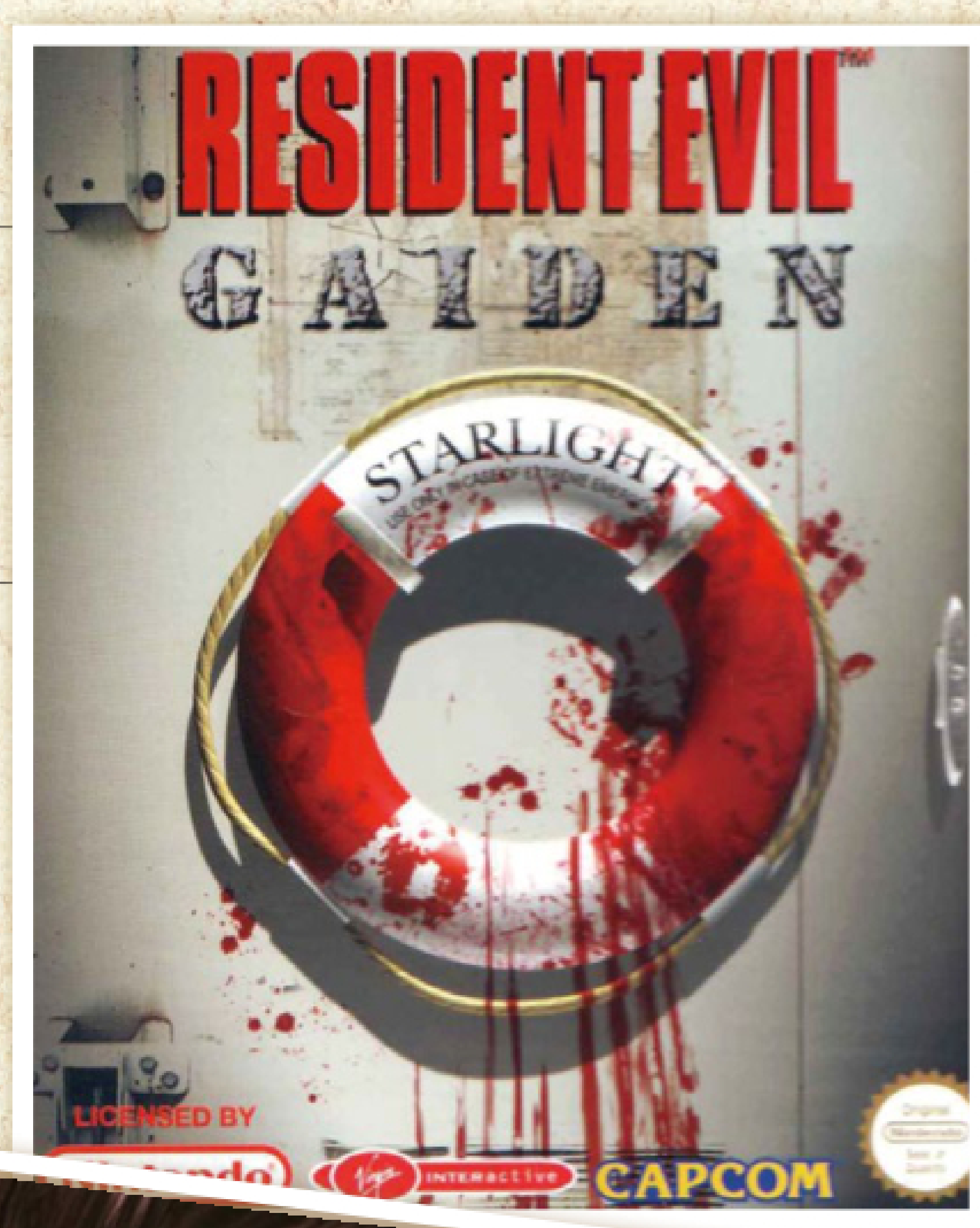
雷作吐槽 KUSO

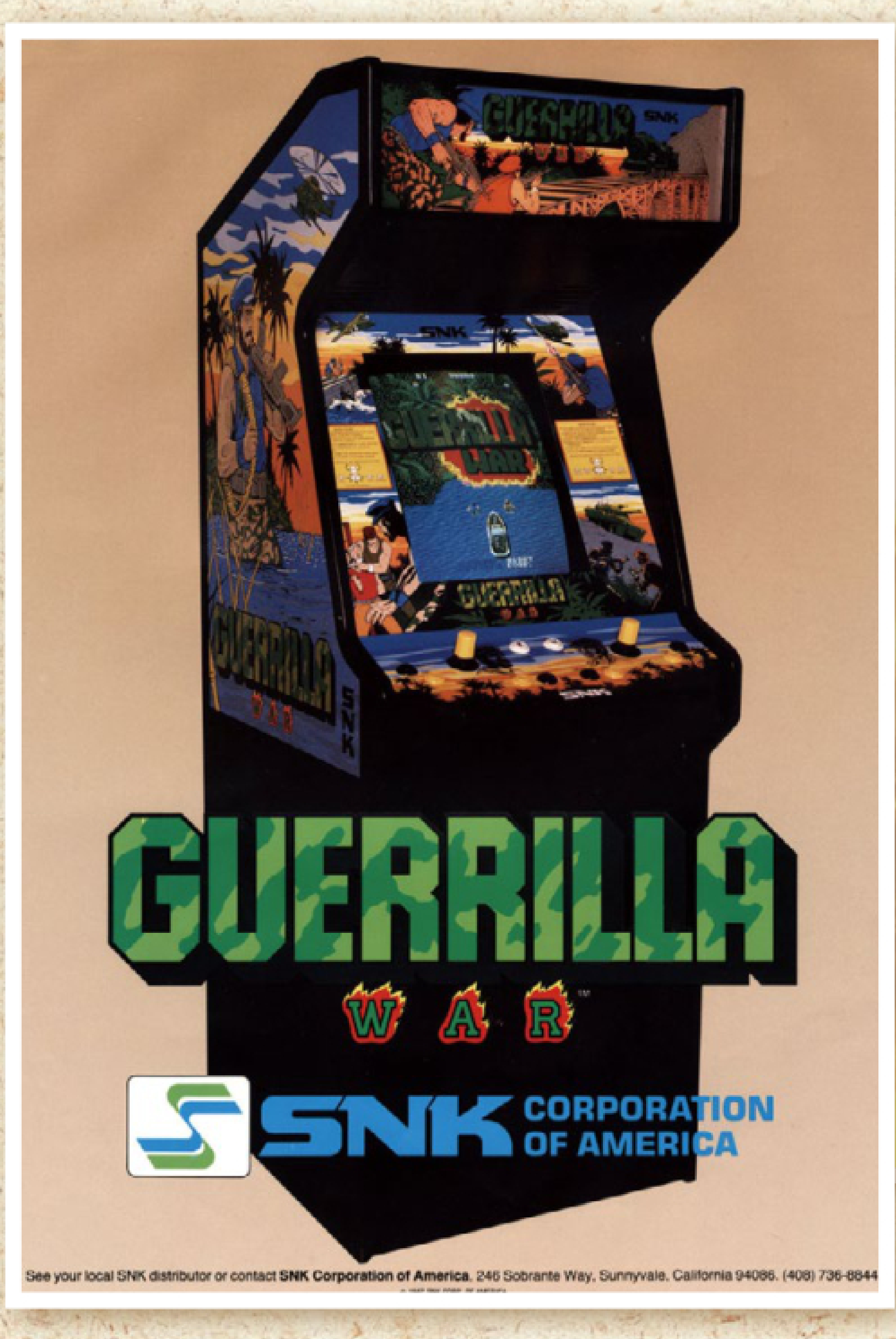
Capcom 都想删掉的黑历史——《生化危机 外传》回顾　1

游年芳华 CLASSIC

人生若只如初见——“《莎木》系列”全回顾　4

在游戏世界演绎真实传奇——《古巴战士》回顾　12







Capcom都想删掉的黑历史

《生化危机 外传》回顾

文 Dark夜之伤
编 苍穹
美编 雷普利

今年的 E3 展上，Capcom 终于在索尼发布会的压轴阶段公布了玩家们期待已久的《生化危机 2 重制版》，时隔 3 年的“We Do It”承诺终于兑现。粉丝为此兴奋不已的同时，也对《重制版》的人设建模发起了众多吐槽。作为系列的标志性角色之一，里昂出场的作品越来越多，在剧情上的戏份也是越来越重。曾有这么一款《生化》游戏作品，由里昂与巴瑞担任双主角，但由于剧情挖坑太大，BOSS 设计无解，导致其被 Capcom 拉入黑历史，再也没有被提及，这就是《生化危机 外传》。



■开发背景

自《生化危机》初代大卖后，Capcom 就想将这个系列发扬光大。无论是从冈本吉起的“战国生化危机”概念所诞生的《鬼武者》，还是神谷英树天马行空的“生化危机 4”玩出的《鬼泣》，亦或是同宗同源、根正苗红的《恐龙危机》，都在为新时代的 Capcom 品牌添砖加瓦。而“《生化》系列”自身也在更多的平台上征战，其中就包括机能不佳但普及率和便捷性极高的掌机平台。

1999 年，Capcom 曾委托英国开发商 HotGen 制作《生化》初代的 GBC 版，但想要以 GBC 的机能还原初代，质量实在是难以过关，最终这个项目夭折。而此时正在尝试制作《恐龙危机》GBC 版的英国开发商 M4 表示：如果只是单纯将旧作移植，以 GBC 的机能难以还原。经过慎重考虑，Capcom 让 M4 在 GBC 上开发一款原创的《生化》作品，同时派遣“生化危机之父”三上真司和《生化危机 代号维多妮卡》的总监加藤弘喜担任顾问，《生化危机 外传》就这样应运而生。



▲由HotGen开发的GBC版《生化危机》初代截图，因质量不过关而流产。多年后《生化危机》初代才完美移植到掌机平台，即NDS上的《生化危机 死寂》。

TIPS 《生化危机 外传》并不是第一款掌机平台的《生化危机》作品，首款掌机版《生化》是于 1998 年末发售的《生化危机 2》TIGER 版，可以看作是原版《生 2》的低配移植。



TIPS 《外传》是“《生化》系列”第一款完全外包的原创游戏作品，欧版于2001年12月14日上市，日版在2002年3月29日发售，而美版则于

■系统特色

《外传》一反传统的“老生化”的固定视角，采用了探索时俯视角，战斗时第一人称视角的游戏模式，算是对 GBC 机能的妥协。

在战斗模式中，屏幕下方有一个来回晃动的游标，当游标移动到敌人下方的伤害判定区时，玩家按下攻击键才算有效攻击。游标的移动速度依不同的武器而定，一般遵循着武器威力越大、游标速度越快的规律。而敌人的伤害判定区则根据敌人的远近变化，与对方距离越近，伤害判定区越大。战斗画面如图所示，黄色为正在移动的游标，红色是玩家按下攻击键的时机，敌人下方的为伤害判定区。如果红色图标击中伤害判定区中心的蓝方块处，还能造成高额的爆头伤害。有个技巧就是通过调整视角将判定区移到屏幕的最左或最右处，这样易于按中爆头触发高额伤害。

《外传》战斗系统的改进是由本作顾问三上真司提出的，M4 的制作人 Tim Hull 起初对这个想法不以为然，但当他试玩之后，才认识到这个改动的天才之处——来回移动的游标让玩家需要时刻专注从而保持紧张刺激的游戏氛围，战斗中不同武器的切换取舍也让系统更加多样、可玩性更高。



而在探索方面，即使变成了俯视角，《外传》依然秉承着“老生化”的密室逃脱玩法——通过道具解谜到达新的区域，再开始下一轮的探索。虽然采取了“老生化”的探索模式，但毕竟 GBC 的机能有限，所以制作组采用了一种较为直观的道具发现方式。当屏幕右下角出现绿色叹号的时候，说明附近有可拾取的道具，当屏幕下方出现红色叹号的时候，说明附近的敌人携带着道具，需要击杀才能取得。由于本作道具获取简单，所以制作组加了一条限制，如果主角目前尚未拥有某种枪械，那么就无法拾取该种类的弹药。

《外传》的美日版本在流程上也有些许不同，主要集中在道具获取难易方面。比如“星光号”的餐厅里，美版可以从尸体上获得厨房钥匙，而日版的同一处没有尸体，也就无法获得钥匙。

TIPS

后来我国的外星电脑科技公司在制作 FC 山寨版《生化危机》时，借鉴了《生化危机 外传》的形式——同样是在 2D 地图上探索，遇敌后进入第一人称视角的战斗画面，甚至连游标式的战斗系统都照搬了过来。



■剧情梗概

《外传》的剧情相当简单而且颇有既视感，不过由于是黑历史，在介绍之前请大家先忘了 4 代开始的正统剧情。

本作讲述了浣熊市事件后，一部分 S.T.A.R.S. 成员与安布雷拉的前雇员组成了一个反抗安布雷拉的地下组织。他们从一条截获的信息中得知，安布雷拉开发的新型生物兵器（B.O.W.）已从实验室中逃离，混入了游轮“星光号”中。里昂 · S · 肯尼迪被反抗组织派去星光号调查，随后失联。于是巴瑞 · 伯顿临危受命，前往星光号寻找里昂的下落。



▲反抗组织的领导人看来是一位女性。

巴瑞刚登上“星光号”，就发现所有人都变成了丧尸。在搜救过程中，巴瑞通过监控看到了一个幸存的女孩，而对方开口以为是里昂正在和她通话。对话之后巴瑞得知女孩名叫露西亚，是里昂让她在这



▲在GBC的画面表现下，你说这是十多岁的小女孩我是不信的。

等他回来。此时 B.O.W. 正试图进入露西亚躲藏的房间，于是巴瑞以营救幸存者为目标，希望自己在与露西亚会合之后能得知里昂的下落。击败 B.O.W. 后，巴瑞成功解救了露西亚，但女孩也不知道里昂去哪了。在搜救里昂的过程中，巴瑞发现露西亚拥有感应 B.O.W. 的能力。虽然巴瑞表现得若无其事，其实他的内心已经开始怀疑露西亚可能就是他要找的 B.O.W. 的本体。

随后露西亚被 B.O.W. 掳走，没能救到她的巴瑞却意外发现了昏迷的里昂。通过里昂的情报得知，露西亚是在孤儿院长大的，从小就有这种特异能力，她的伤口复原能力也是普通人的好几倍，因为这两点遭到了孤儿院同伴的排挤。虽然之后被收养，但养父母也不待见这个小女孩，才将她安排在星光号上准备送到欧洲的亲戚家。巴瑞听了这番话后将信将疑，不过现在已经找到了里昂，与总部确认之后，首要任务就变成了解救露西亚。而巴瑞也通过总部得到了重要情报——B.O.W. 的血是绿色的。

在二人的合力下，B.O.W. 再度败阵，露西亚被救出。但 B.O.W. 已经留好了后路，星光号的船舱突然传出爆炸声，为了避免三人一起落入海中喂鲨鱼，里昂与巴瑞分头行动去开启星光号的消防系统。



▲生物兵器（B.O.W.）在此时是一个高大的光头裸男，他肚子上的空洞会伸出数条触手。

成功启动了消防系统，里昂却意外在安保室偷听到巴瑞与安布雷拉的秘密交易。随后巴瑞勒令里昂交出露西亚，并与露西亚一同登上了安布雷拉的潜艇，留下里昂独自在星光号上求生。祸不单行的是，此时星光号发生了二次爆炸，里昂发现 B.O.W. 正在引擎室大肆破坏，为了不和这个怪物同归于尽，里昂别无选择，只能与它战斗到底。



▲看着《外传》的里昂，是不是瞬间觉得《重制版》“屁股下巴”版里昂可以让人接受？

另一边登上潜艇的巴瑞则开始威胁船长交出潜艇的控制权，毕竟他手上握有安布雷拉最想要的露西亚。而在与船长的对话中巴瑞得知，露西亚并不是 B.O.W. 的本尊，而是宿主，再过十几天 B.O.W. 就将从她体内孵化。忍无可忍的巴瑞逼迫安布雷拉取出 B.O.W. 的本体，意想不到的是，这个看似海胆一样弱不禁风的怪物竟然跳到了船长身上，并将其变成了丧尸。解决船长丧尸的巴瑞发现整艘潜艇都变成了地狱，B.O.W. 将船员全数感染，束手无策的巴瑞只能带着露西亚躲进了驾驶室，驶向星光号接应里昂。

抵达星光号的二人在锅炉房见到了里昂，虽然巴瑞并未察觉到什么异样，但露西亚指出这个里昂是假的，假里昂被识破后转眼间就化作了 B.O.W. 向两人袭来。巴瑞击败 B.O.W. 之后，在引擎室遭遇了里昂，正当两人互相“问候”之际，船舱再度爆炸，星光号岌岌可危，三人只得往潜艇逃命，而此时 B.O.W. 又在甲板上半路杀出，将露西亚拖入大海。



▲此时生物兵器（B.O.W.）已经能完美变成人类。

下海救人的巴瑞带着露西亚上了船，但诡异的情况再度出现，巴瑞身后还站着一个露西亚。在里昂与巴瑞不知所措时，其中一个露西亚掏出小刀划破手掌，流下了鲜红的血液。一下子缓过神来的巴瑞立刻明白另一个露西亚是冒牌货，果断将其击退。最终三人成功脱身，巴瑞在为露西亚变得正常而开心，却没有注意到此时正与总部联系的里昂，脖子处的伤口流下了绿血……



▲真里昂不知所踪，假里昂与巴瑞同行，这个开放式结尾也让《生化危机 外传》彻底成为了黑历史。

TIPS

通过剧情我们可以发现，后来 Capcom 自己出品的《生化危机 启示录》和《生化危机 启示录 2》简直是在《生化危机 外传》的基础上进行改写。而《外传》本身也致敬了不少科幻恐怖片，比如海胆的设定颇像《异形》，而生物武器（B.O.W.）的化身成人又与《怪形》异曲同工。

BOSS详解

由于《外传》的两个男主角大家都非常熟悉，而女主角露西亚通过上述的剧情介绍相信也能有所了解。最后就来详细介绍一下本作的 BOSS。一般“《生化危机》系列”的敌人都会有个具体的名字，比如暴君（Tyrant）、猎杀者（Hunter）等等，这些统称起来才是生物兵器（B.O.W.），但《外传》并没有给 BOSS 设定一个专属的名字，剧情里无论是人形怪物还是海胆，称呼通通是 B.O.W.。它的本体是一个海胆，看似人畜无害，但论设定这个怪物放在系列历史上强度都数一数二，也是它一手造就了《外传》的黑历史。



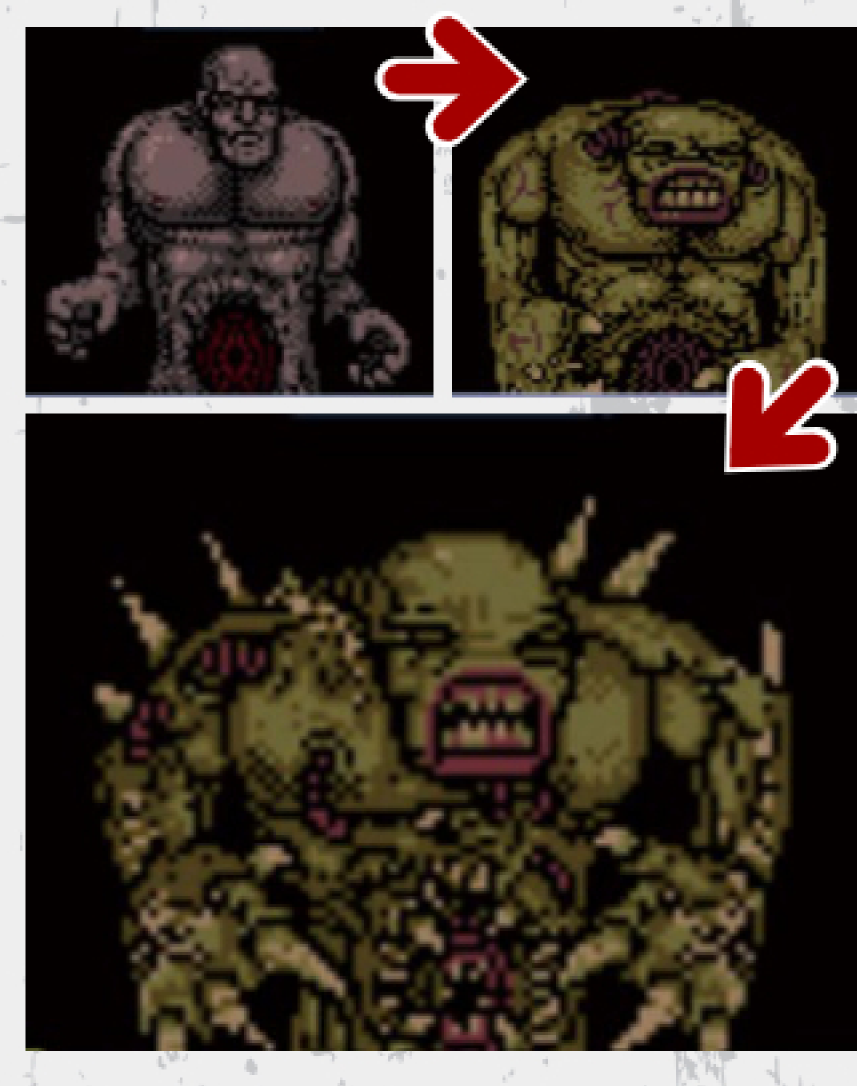
●能力1：将接触到的人变成丧尸

通过这个能力可以看出 B.O.W. 是 t 病毒的造物，不过与一般被感染的丧尸不同，B.O.W. 所制造的丧尸会保留一定的智能，比如星光号上会使用撬棍攻击的丧尸，而潜艇船长丧尸甚至会使用手枪。



●能力2：制造人形怪物

B.O.W. 可以制造出人形怪物，这些怪物同样拥有将人感染成丧尸的能力，随着被击败次数的增加，这些怪物也会发生三个形态的变化，越来越强。



●能力3：化身成人

这是 B.O.W. 最厉害的能力，可以完美变身成任何人。而这个能力也告诉我们，B.O.W. 拥有极高的智商，因为它变成的人类可以思考、说话、甚至是使用武器，除了分辨血液颜色外难以察觉真假。





8月21日，对于SEGA粉丝来说是个值得铭记的日子。这一天，是《莎木Ⅰ·Ⅱ》复刻版在PS4、XOne、Steam上发售的日子，而系列正统续作《莎木III》也在这一天公布了发售日：2019年8月27日。这意味着FANS长达20年的等待，终于有望迎来一个正式的结局。对于没有经历过DC时代的新玩家来说，《莎木III》给他们留下的印象，恐怕还停留在“最短时间内筹到100万美元的视频游戏”这个头衔上。这个系列究竟有什么特色，能够让如此多的老玩家魂牵梦萦？这就得从上世纪90年代、那个SEGA还是硬件厂商的年代开始说起了。

文 纱迦 美编 01

人生若只如初见

——“《莎木》系列”全回顾

缘起土星

在复刻版推出之前“《莎木》系列”的正统作品目前只推出了两部，两部都是DC上的游戏，除了《莎木II》后来移植给Xbox外，再没有登陆过其他主机平台。然而《莎木》最早却是一款SS游戏。SS的全名是SEGA SATURN，直译为世嘉土星。SS是SEGA推出的第6代游戏主机，正好土星是太阳系第6颗行星，因此SEGA起了这样一个名字。SS与索尼的PS是直接的竞争对手，在早期曾经杀得难解难分。这得归功于当时的SEGA还是街机大厂，SS能够较好地将自家的街机游戏移植过来，这一点是当时的PS所无法比拟的。

作为SEGA街机部门领军人物的铃木裕，在移植街机成名作之余，有了为SS开发一款专用游戏的想法。最初他的想法是开发一款《VR战士》的角色扮演游戏，以结城晶为主人公讲述故事。当时《VR战士》开创的3D格斗游戏浪潮席卷全球，作为其生父的铃木裕有此设想实属正常。然而最终铃木裕改变了自己的想法，他想做出一款当时市面上从未出现过的崭新大作，该作的开发代号是Project Berkley。铃木裕和他的团队甚至已经做出了可在SS上运行的DEMO，不过由于SS贫瘠的3D机能，最终这款未完成的游戏被束之高阁。在整个SS时代，SEGA从未公布过这款游戏，直到日后SS版的DEMO视频作为DC版《莎木II》的游戏花絮放出，人们才知道原来铃木裕早就有了关于《莎木》的构想。在那段视频里，不仅出现了游戏初期的剧情，而且连日后与莎花相见的情景都有，不由得让人感叹铃木裕思想之超前。



▲SS版《莎木》截图。

VR战士RPG

铃木裕一直在构想的《VR战士》RPG于2004年变为了现实，一款名为《VR战士电子时代》的角色扮演游戏登陆了NGC和PS2。不过在这款游戏中玩家扮演的是一位少年，结城晶等原作中的战士成了数码宝贝式的存在。



▲无比雷人的《电子时代》。

救机大作

SS虽然在初期和PS难分高下，但在PS获得Square的大力支持后一飞冲天，SS最终以不到1000万台的惨淡销量收场。急于挽回败局的SEGA匆匆推出了自己的第7代游戏主机Dreamcast（简称DC），该主机于1998年11月27日在日本上市，次年9月9日和10月14日分别在北美和欧洲地区上市。相比SS和PS，DC的机能全面胜出，并采用独特的GD-ROM以防止盗版。SEGA原本希望抢在竞争对手推出新主机前取得先手，吸引第三方厂商的积极参与。然而第三方厂商对DC并不感冒，反倒是对索尼大力画饼的PS2很有兴趣。而且当时PS已经拉拢到了日本绝大部分的第三方厂商，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大王牌均握在手中。眼看DC就要被PS和PS2前后夹击，为了扭转败局，SEGA急需一款能与PS强大的游戏阵容相抗衡的独占作品。由于自社的看家大作（如《索尼克》等）在日本的影响力有限，因此SEGA只能寄希望于开发一款原创大作，这时铃木裕谋划多年的Project Berkley便脱颖而出。

对于铃木裕来说，相比SS，DC强大得多的机能已经足以提供一个圆梦的环境。而作为公司的重臣，在公司遭遇困难之际挺身而出也是职责所在。开发一款游戏主机大作对他来说是个巨大的挑战，后来他在接受采访时提到制作《莎木》的动机就是想挑战自己的极限。总之《莎木》就这样承载着DC的翻身希望，走上了历史舞台。

震惊世界

1998年10月6日，就在DC于日本上市前一个多月，SEGA在横滨国家展览馆展开了一场声势浩大的发布会，SEGA宣称在发布会上将公布一款前所未有的震撼大作。刚过40岁的铃木裕成为发布会的主角，在会上他正式公布了《莎木》。铃木裕在展示了游戏的主要概念后，宣布该作由于玩法前所未有，因此将游戏类型定义为FREE。他还表示，玩家能够在无比真实的虚拟横须贺中自由展开冒险，体验数不清的各种要素，SEGA内部完整玩过本游戏的人最快也要500小时。

铃木裕为《莎木》描绘的美好前景令媒体和玩家兴奋无比。受邀出席的著名作曲家三枝成彰（代表作：《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》）在展会现场第一次试玩了游戏，他当场表示《莎木》既非电影也非游戏，是一种新型媒体。当时日本已经进入网络化时代，《莎木》的出色表现令网友们赞叹无比，他们纷纷留下了众多的赞美之词，当然最多的发言就是"我要买台DC"。而此时中国游戏媒体也走上了正轨，在一个月内，有关《莎木》的情报持续轰炸着各个游戏杂志，《莎木》浓郁的中国风更是令中国玩家兴奋无比。

此后SEGA在日版DC游戏《VR战士3tb》中附带了名为Project Berkley的影像，披露了《莎木》的更多内容。如今看来，这段视频中的很多内容都没有收录到后来的游戏中，特别是其中有一段莎花发功震慑蓝帝的情节，不知会不会在未来的《莎木III》中出现。这些影像令玩家对游戏的期待之情愈发高涨。鉴于《莎木》在当时的话题性，NHK专门制作了一档电视节目来记录游戏的开发过程，并在游戏发售日（1999年12月29日）到来之前播出，成为了后世研究《莎木》和铃木裕的珍贵资料。





出生于1958年6月10日的铃木裕，是前SEGA著名游戏制作人。他于1983年进入SEGA，其担任制作人的第一款游戏，是SG-1000上的《冠军拳击》，该作之后被移植到街机上。转向街机游戏的开发工作后，铃木裕展现出过人的才华，他为SEGA制作了大量街机名作，包括《Hang-On》、《太空哈利》、《Out Run》、《冲破火网II》等。这些游戏不仅本身素质出众，而且均能与街机筐体完美结合，创造出了与众不同的玩法。

早在学生时代，铃木裕就对3D技术十分感兴趣，这为他日后成为3D游戏的先驱打下了基础。从20世纪90年代中期开始，他致力于3D街机游戏的开发，推出了《VR赛车》、《VR战士》、《F355挑战赛》等一系列游戏，直接导致日本街机市场重新洗牌。其中《VR战士》不仅是世界上首款3D格斗游戏，而且在很长时间内都是最成功、最受欢迎的3D格斗游戏。系列最成功的《VR战士2》不仅在街机厅里投币率长期处于首位，而且移植到SS上之后也售出超过100万份，为SEGA带来了巨额财富。

在《莎木》之前，铃木裕可以说是最有名的街机游戏制作人。他在街机领域的地位，堪比宫本茂之于主机游戏。不过在《莎木》失败之后，过高的开发费用让铃木裕在公司内部备受指责，这也为他日后离开SEGA埋下了伏笔。2004年7月，SEGA和Sammy合并后，他就任SEGA AM PLUS研究开发部部长。2008年11月1日，他正式就任YS NET的代表取缔役社长，这时人们才知道原来他已经离开了SEGA，至于他辞职的准确时间，至今没有对外公开过。

此后相当长的时间内，铃木裕都游离于媒体和玩家的视线之外，直到E3 2015上的《莎木III》发表。如今的铃木裕已经年过六十，早已不在游戏制作人的黄金年龄，但他丰富的从业经验是任何人都不会小视的。老骥伏枥，志在千里，期待《莎木III》能给玩家带来昔日的感动！

70 亿纪录

“《莎木》系列”拥有两项吉尼斯世界纪录，其中最脍炙人口的一项是“开发成本最高的游戏”。据统计，从 SS 上的 Project Berkley 开始，到《莎木 一章 横须贺》完成，开发成本（含宣传费用）达到了惊人的 70 亿日元。（也有说法是到《莎木 一章 横须贺》为止是 50 亿，再加上《莎木 II》的 20 亿。）这个记录一直保持到《横行霸道IV》（折合日元 100 亿）推出。

之所以能创造出世界纪录，主要原因是《莎木》有着当时游戏前所未有的庞大规模。如今的玩家想必对开放世界游戏已经十分熟悉了，在二十多年前制作一款全 3D 的开放世界游戏，其难度可想而知。当时《莎木》的开发团队超过 200 人，这在当时的日本是相当罕见的。相比如今的开放世界游戏，《莎木》依然有两大特点值得铭记。首先，游戏的舞台是 1986 ～ 1987 年的横须贺，大部分区域都忠实还原了当时的样貌，商店街几乎所有的店都可以进入。就连游戏中的天气都参考自日本气象厅的横须贺记录，与当年的天气完全保持一致；其次，游戏中有超过 200 名的 NPC 登场，这些 NPC 不仅拥有独立的名字，而且说话保持全语音。另外每个 NPC 都设定了独自的行动规律，即使被主人公无视，他们也都会过自己的生活。

此外铃木裕制作游戏的态度素来严谨，当初率领 AM2 制作《VR 战士》时，为了做好结城晶的八极拳动作，专门聘请中国八极拳第七世传人——吴连枝担任顾问和动作捕捉，在中日两国留下一段佳话。按照游戏的剧情规划，《莎木》的故事会发展到香港和桂林，铃木裕也率队专赴两地取材。虽然由于发展香港和桂林相比现实的还原度不算高，但还是能看出来实地取材的成果。由于实地取材的开销巨大，《莎木》失败后此举被当作铃木裕铺张浪费的证据而被狠批。

有趣的是，2015 年在给《莎木III》捐款的玩家里，有一位捐了最高金额 1 万美元的美国赞助者时年 35 岁，他与他的双胞胎兄弟在桂林阳朔建立了一所希望小学，帮助当地的贫困学生们学习英语。而他这么做的动机，正是因为当年看到《莎木》中风景如画的桂林而产生的。这里必须要为这位美国大哥以及铃木裕老先生点个赞！

11 章计划

按照铃木裕最初的规划，仅仅一款游戏的容量并不足以支撑《莎木》的全部内容。于是铃木裕决定将游戏拆为近 20 个章节发售，不过游戏史上从未有过这样的先例，因此不得不大幅删减为 11 章。最终发售的《莎木 一章 横须贺》名为一章，讲述了从开头到芭月凉上船去香港的故事，已经包含了最初计划的 3 倍内容。

《莎木 一章 横须贺》发售后并没有取得预想中的成绩。这也使得铃木裕不得不大幅调整之后的计划。后来的《莎木 II》事实上是原计划中的第三章到第六章的内容，第二章原为芭月凉的船上生活，被整章删除。有一个细节可以说明这一点，在《莎木 II》的一开始，有一对母女会感谢凉在船上的帮助。根据 DC 官方杂志《ドリマガ》上刊登的漫画描述，在一章中被打落海中的蓝帝手下 Chai 偷偷上了船，并挟持了这对母女作为人质，后来被凉救出，因此才有感谢的这一幕。

《莎木》如此大成本的制作，只换来 75 万的日本销量（第一作日本 60 万，全世界 120 万；第二作日本 15 万，全世界 47 万），对于 SEGA 来说是很难接受的。《莎木》的失败对于 DC 来说有着很大影响，虽然它不应该背上 DC 停产、SEGA 转型的锅，但它的确加速了 SEGA 告别硬件商时代的进程。而由于游戏销量不高，之后的五章故事自然也不会再推出。据官方表示《莎木 III》也不会是故事的终结，看来大家还有得等。



故事简介

1986 年 11 月 29 日。芭月凉的父亲芭月严被一名穿着中华服装的神秘男子蓝帝所杀，家传宝物龙镜也被抢走。凉决心展开复仇，经过一番调查后他得知蓝帝是犯罪组织蚩尤门的头目，并在家里找到了与龙镜成对的凤凰镜。凉在陈贵章等亲友的帮助打败了与蚩尤门有勾结的当地黑社会 Mad Angles，从其头目处得知蓝帝已经去了香港。于是凉动身去香港寻找一位名叫桃李少的中国武术家。（《莎木 一章 横须贺》故事就此结束。）

凉到达香港后找到了桃李少，其真身是一位名叫红秀瑛的女性高手。凉击败了黄天会的手下，救出了父亲的好友朱元达，并得知了父亲和蓝帝的纠葛。原来蓝帝真名叫赵龙孙，他认定芭月严杀了自己的父亲赵孙明。当初芭月严和赵孙明结伴探险，最终赵孙明身死，芭月严将龙镜和凤凰镜带回了日本，至于中间发生的事情没人知道。

据传双镜是开启清朝宝藏的钥匙，为了探明真相，凉动身前往凤凰镜的制造地——桂林的白鹿村。在那里凉遇到了曾多次出现在自己梦中的女孩玲莎花，并得知莎花一家和凤凰镜有密切联系。在莎花父亲的提示下，两人打开了村子附近的采石场里的机关，出现在两人面前的是巨大的双镜模型。（《莎木 II》故事到此结束。）

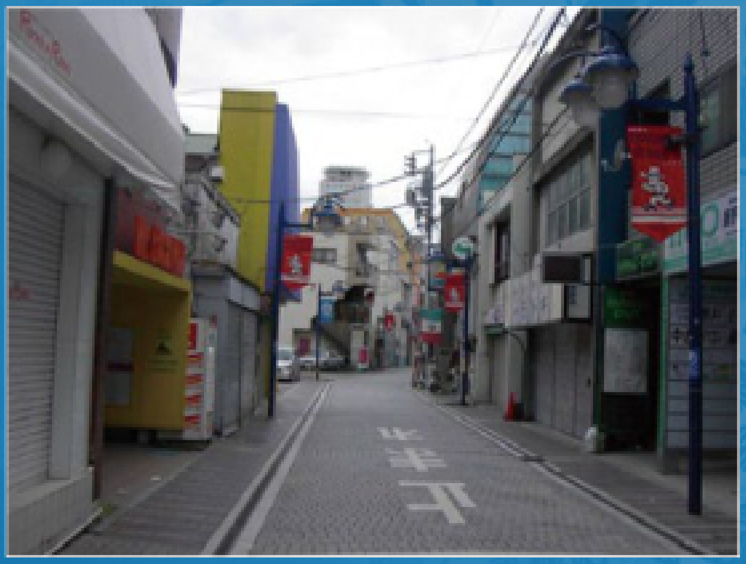
《莎木》尽管是一个发生于现代的故事，但故事本身带有奇幻色彩。譬如凉来到桂林之前是没有见过玲莎花的，但玲莎花却能多次出现在他的梦中。而子报父仇、清朝宝藏这些类似武侠小说的设定也很脱离现实，当年也没少有人吐槽芭月凉为何不报警。《莎木 II》的故事可以说是刚刚发展到高潮，就戛然而止，然后就没有然后了，让万千玩家牵肠挂肚至今。



横须贺

由于《莎木》的缘故，横须贺一度在中国玩家心目中拥有不低的人气。游戏中的横须贺相当小，不免也让中国玩家有些迷惑。现实中的横须贺是一个位于神奈川县东南部三浦半岛的海边小城，地处东京湾的入口。这里是日本有名的军港，日本海上自卫队、美国海军第七舰队的司令部均设立于此。全市面积只有100.68平方公里，人口只有42万。

横须贺的象征地是どぶ板通り，它是一条全长300m的商店街。游戏对这条街也是重点刻划，还原度很高。具体可以参照下方的对比图。当然比起日后的《如龙》等游戏来说，这个还原度不算什么，但当时已经算是惊为天人了。



▲现实中的どぶ板通り。



▲《莎木》中的どぶ板通り。

FREE 之辩

《莎木》的失败有很多原因，其中最主要的原因在于DC这个平台不给力。不过要说到游戏本身的素质，《莎木》也存在着一些很明显的问题。SEGA对它的游戏类型定义为FREE，FREE是全反应视角娱乐（Full Reactive Eyes Entertainment）的简称，同时也表明游戏拥有很高的自由度。这是日本人特别喜欢玩的一种文字游戏，就好像GUNDAM在不同的《高达》作品中是6个不同单词的缩写一样。以今天的眼光来看，《莎木》是一款开放世界玩法的动作冒险游戏，但与其标榜的FREE不符的是，《莎木》其实是一款自由度很低的游戏。

《莎木》的自由度，主要体现在玩家可以在横须贺内四处冒险，可以自由出入店铺住宅，可以与任何NPC对话。但游戏没有换装和吃饭的概念，这使得店铺的意义只剩下购买小商品和打听情报。NPC虽然拥有独自的名字和行动规律，但他们除了能提供一些线索外就没有别的意义，玩家也无法进入他们的住宅翻箱倒柜。此外游戏的场景虽大，但依然有空气墙限制了玩家的活动范围。每晚11点30分强制回家的设定，也使得玩家无法完整体验一次日常生活。

从故事流程来说，《莎木》的主线完全是一本道，只不过每一步行动的提示可能有多个来源，但剧情不会有任何变化。像《莎木 一章 横须贺》中凉的最终目的就是要攒够去香港的船费，有好事者通过修改的方法直接将钱改满去买船票，结果就会强制触发被抢钱的剧情。换句话说，玩家就算攒够了钱，也得老老实实跑完全部流程才能上船。而支线方面，《莎木》就更可怜了，整个游戏的支线基本上都是为主线提供线索服务的。完成支线事件并不能对主线剧情产生影响，也不会获得什么特别的奖励和道具，而且大部分支线就是几句话就结束了。这些支线的发生条件还特别严苛，没有官方资料的情况下很难试出来，这就使得玩家失去了探索支线的兴趣。

迷你游戏是《莎木》发售前宣传自由度时重点提到的内容，其实在《莎木一章 横须贺》里，迷你游戏的类型只有3种，分别是玩街机（全部是SEGA早期的经典作品）、玩赌博机、开叉车。《莎木II》追加了地下格斗、搬东西、晒书、飞花摘叶，数量也不算很多。而且游玩这些迷你游戏并不能获得什么特别的奖励，游戏中虽然有钱的设定，但除了剧情外也就是在便利店里购物抽奖，而且也不能购入什么对攻关有很大帮助的道具。收集可以算是游戏不多的隐藏要素之一了，而且官方还表示这些收集品在《莎木II》中能派上用场，收集齐一套的话还有更大的奖励。当时的玩家还不知道《莎木II》是什么情况，顶着漫长的读盘一遍遍地出入便利店抽奖，如果知道所谓奖励就是换钱的话估计会直接把手柄给扔了。

开放世界游戏的自由度不够高、内容不够丰富。把这句话说到如今的玩家听，他们多半会以为你是在开玩笑，但当时的《莎木》的确就是这样。不过尽管它远没有标榜的那么好，《莎木》仍以当时罕见的3D开放世界玩法和前所未有的虚拟世界沉浸感，令无数玩家入迷。个人当年对《莎木》感触最深的一点就是入夜时整个横须贺华灯初上的情景，真可谓是百看不厌。因此尽管游戏的问题不少，但它依然是整个DC时代最美的回忆。

两极分化

《莎木》登陆美国之后，凭借其领先时代的游戏理念受到了玩家的追捧。2000年，互动艺术与科学学会（The Academy of Interactive Arts & Sciences）将年度革新游戏的桂冠授予了《莎木》，好莱坞著名导演史蒂芬·斯皮尔伯格对《莎木》给予了高度评价。随着DC停产，《莎木II》美版也随之流产，不过在微软的支持下最终于Xbox上发售，并取得了远胜日本的销售成绩。正因为有这样的群众基础，《莎木III》才会选择优先在E3而不是TGS上发表。而“《莎木》系列”这样一款以中国文化为背景的游戏，在中国玩家中同样有着极高的口碑。

相比之下，日本国内对于《莎木》的热情则远不及美国和亚洲其他地区。此次《莎木III》发表后，日本玩家的反应也相对冷淡得多。不过这并不是日本玩家不懂欣赏，而是《莎木》——特别是《莎木 一章 横须贺》——在表面的光鲜下存在着很多问题，对于注重游戏体验的日本玩家来说是很难接受的。

除了上面所说的自由度问题外，被日本玩家批评得最多的缺点是故事太短，这个是分章发售的硬伤，就不多说了；其次是读盘，游戏的读盘可以说是漫长得可怕，每切换一个区域就要读上很久，就连进出便利店都要

读盘。关于读盘有个小花絮，那就是当时有很多玩家都愿意在街上呆到晚上 11 点，因为 11 点后玩家会强制回家，只用读一次盘，而自己走回去的话要读好几个区域；还有各种设计得不够体贴的细节问题，像没有地图导致容易迷路、没有快速打发时间的手段、中后期游戏节奏突然变化（从日常变到潜入和开叉车）等等。这些问题，有些在《莎木 II》中得到了改善，有些则被沿续了下来。

QTE

QTE 的全称是 Quick Timer Event，相信今天所有的玩家都知道 QTE 的含义。像 QTE 这种靠按键来改变游戏进程的方式并非《莎木》首创，早在 1983 年的街机游戏《龙穴》中就出现了这个设定，但首个提出 QTE 这个概念的游戏正是《莎木》。从《莎木 一章 横须贺》开始，QTE 的演出效果已经和当今的游戏没有太大分别，而在《莎木 II》中更出现了连续 QTE 以及不按反而正确的伪 QTE。QTE 如今已经成为各类游戏中极为常见的设定，它也是“《莎木》系列”的最大贡献。

第 2 个知道结局的人

如果说这个世界上还有一个人知道《莎木》故事结局的话，那么这个人只可能是铃木裕了。不过除了他之外，还有一个人应该也知道故事结局，而且这个人的名气还不小，他的名字是冲方丁。

冲方丁出生于 1977 年 2 月 14 日，是日本轻小说作家、科幻小说作家，同时也是游戏制作人、动画制作人。冲方丁的名气在 ACG 爱好者心目中并不小，其代表作《壳中少女》、《苍穹之法芙娜》、《Chevalier》、《攻壳机动队 ARISE》都曾经火过一阵子。他在游戏领域的成绩则不太为人知晓，主要就是撰写剧本，代表作有《卡片召唤师 传说》、《世嘉嘉嘉》、《莎木》等。他从 1997 年开始从事游戏制作，由于当时的名气并不大，《莎木》玩家当年即使看到他的名字也不会有什么感觉。由于他负责撰写《莎木》的剧情，想必是知道故事结局的，粉丝们可以考虑一下是不是来个绑架什么的？（笑）

天籁之音

相信老玩家如今回想起《莎木》来，除了剧情这个天然大坑之外，最有印象的就是游戏的音乐了。《莎木》的音乐之美，即使放到今天也毫不褪色。为了配得上自社这款超级大作，SEGA 下血本请来豪华阵容为游戏配乐，来看看作曲的都是些什么猛人吧！光吉猛修、古代佑三、柳川刚、村田理、井内龙次、樫原伸彦（《莎木管弦乐版》）、松尾早人（《莎木管弦乐版》）——全是业界大牛。在《シェンファ～莎花～》、《シェンム - ～莎木～》等曲目中出现的二胡，是由中国著名二胡演奏家贾鹏芳演奏的，难怪如此令人难忘。

游戏中还有两首真人演唱的歌曲，同样备受好评。一首是可以看作游戏主题歌的《シェンファ 江清日抱花歌》，由伊织演唱，在当时知名度极高；另一首名为《Wish...》，由山本由美子演唱，它出现在凉击败恶党救回原崎望后开车返回时，虽然知名度不及《江清日抱花歌》，但在玩过游戏的玩家们心目中拥有崇高的地位。

角色介绍


芭月凉原画

芭月凉

系列的主人公。1968 年 11 月 29 日出生，身高 176cm，体重 65kg。游戏中为 18 岁，高中三年生。母亲很早就去死了，父亲被蓝帝打死后辍学。为人友好善良，感情方面比较迟钝。跟随父亲习得了一身武术。声优是松风雅也，当《莎木III》公布之后他也在自己的博客中第一时间发表了感想。


玲莎花原画

玲莎花

系列的女主人公，几乎每张宣传图上都有她。但实际上直到《莎木 II》的最后才正式登场。1970 年 9 月 9 日出生，身高 155cm，体重 43kg，游戏中为 16 岁。在游戏早期宣传视频中，曾经出现过她拥有类似魔法或超能力似的场面，具体不明。原本声优是石垣はづき，《莎木 III》中换为照井春佳。



蓝帝

有可能是系列最终 BOSS 的反派，身高 185cm，体重量 85kg，游戏中是 31 岁。他是黑道组织蚩尤门的顶级干部，有着一身过人的武艺。其父名为赵孙明，和芭月凉的父亲芭月严是好友，但后来被芭月严杀死。蓝帝后来上门报仇，杀人夺镜，直接改变了芭月凉的人生。他的声优是樱井孝宏。





原崎望

《莎木 一章 横须贺》的女主人公，1968 年 8 月 23 日出生，身高 164cm，体重 47kg，声优是安めぐみ。她是凉的同班同学，一直暗恋着他。剧情中 Mad Angles 绑架了她来要挟凉，在经过精彩的 70 人战后凉开着摩托车将原崎望救走。这段剧情配合歌曲《WISH...》表现出来，堪称整个一章最经典的回忆。

红秀瑛

在《莎木 II》中出场的中国女武术家，1960 年 5 月 24 日出生，身高 168cm，体重 52kg，游戏中是 26 岁。她的别名是桃李少，精通八极拳。她武艺高超，剧情中曾轻松摆平黄天会高手斗牛。她有一个哥哥叫红紫明，在她小时候为了报仇而离开。红紫明和蓝帝应该有着不同寻常的关系。

系列相关作品介绍

虽然“《莎木》系列”的正统作品只有两部，但是 SEGA 曾多次试图将该作以网游、手游等形式复活，另外芭月凉也曾客串至其他游戏中，这里就为大家罗列一下系列相关作品。

莎木是什么？寻找汤川（原）专务

原名：What's Shenmue? ~汤川（元）专务をさがせ~
平台：DC
发售日：1999年6月

这是 SEGA 为了宣传《莎木》推出的 DEMO 盘，当时的玩家通过两种途径可以得到它，一种预订《莎木》可以免费获得，另一种是购买特定期数的日本游戏杂志《FAMI 通》。这两个版本的区别在于预订版的封面是青色，杂志附赠版的封面是橙色。

在这个 DEMO 盘中，玩家能够部分体验在横须贺的冒险日常，不过最大的目标则是寻找汤川专务。汤川专务是当时 SEGA 的事业部部长，以喜欢自嘲而出名，在玩家心目中地位很高，因此 DC 时代很多广告都由他真人出镜。在 DEMO 中玩家要控制芭月凉通过 QTE 追上他，成功之后汤川专务会从梦中醒来，原来乱入《莎木》世界这只是他的一场梦，而现实是他身边全是卖不出去的 DC。

不得不说 SEGA 当年为了推广《莎木》，也真是奇招用尽了。在《莎木》的正式版游戏中，玩家满足条件后还会与汤川专务相遇。



莎木 US

原名：US Shenmue
平台：DC
发售日：2001年7月5日



由于第 1 作在日本的销量不好，心急火燎的 SEGA 把美版《莎木》包装了一下，在日本重新发售了一遍，这就是《莎木 US》。《莎木 US》采用英文语音，字幕可选择日文或英文，游戏内容和日版没有区别。

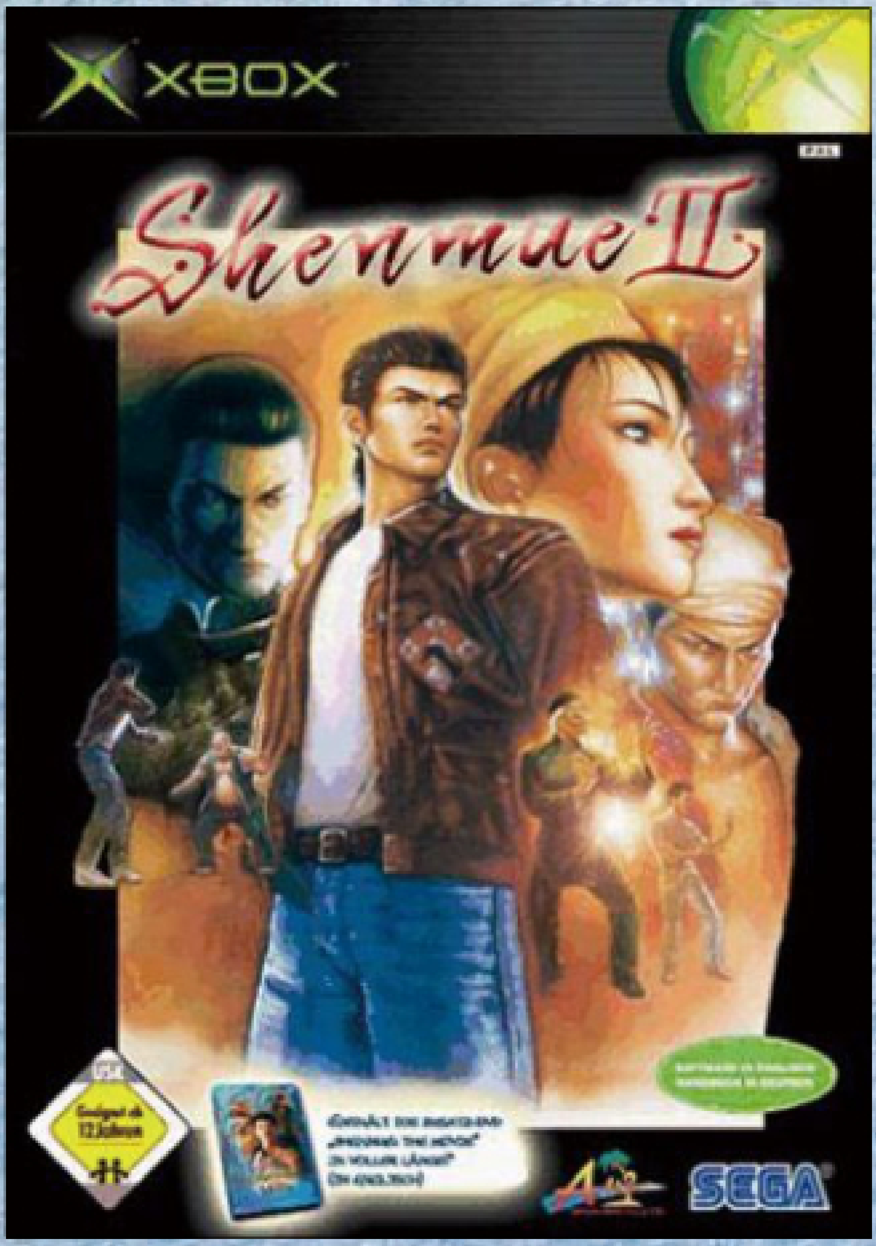
《莎木 US》的最大亮点是其存档与日版能完美互换，玩家可以随时换回日版体验日语配音，之后再换回来继续体验英语环境。

莎木 Ⅱ

原名：シェンム-II
平台：DC
发售日：2001年9月6日

系列的第 2 部正统作品，讲述了芭月凉从香港到桂林的冒险历程。和《莎木 一章 横须贺》相比，游戏系统有多处改动，加入了请人带路、等待时间等设定，使得游戏体验更加出色。由于故事囊括了原计划的四章内容，因此内容丰富度也大幅上升。由于 DC 停产，本作的美版直到 2002 年 10 月才发售，平台也改为了 Xbox。由于 Xbox 的机能远强于 DC，游戏的画面有了明显的加强，特别是水的效果给人留下了深刻印象。这个版本是最受美国玩家好评的一作，游戏发售后有两万多名美国玩家联署要求推出续作。





▲左边是日版封面，右边是美版封面。不得不说还是日版深得我心。

莎木 在线

原名：Shenmus Online
平台：PC
发售日：已取消

2004 年 8 月，上海天之图网络科技有限公司宣布获得《莎木 在线》的中国地区独家代理权。游戏由韩国公司 JCEntertainment 与日本 SEGA 联合开发，当时预计 2005 年在大陆开展测试。在发布会上公布了一段游戏的预告片，片中玩家联手芭月凉攻向蓝帝的情景令 FANS 热血沸腾。SEGA 宣布将对《莎木 在线》投资 300 亿韩元，合人民币 2 亿 1000 万元。游戏原计划将接续《莎木 II》的故事，让数万名玩家在同一个世界里互动。但最终于 2007 年宣布取消。



芭月凉在 2015 年 11 月 12 日发售的 3DS 游戏《跨界计划 2》中作为单人单位登场过。该作是结合了 Capcom、BNEI、SEGA、任天堂四大厂商的人气角色于一体的战棋游戏。在游戏中芭月凉还能和自己的“后辈”桐生一马并肩作战。

莎木 电影版

原名：シェンム-·ザ·ム-ビ-

SEGA 对《莎木》的剧情极有信心，2001 年 9 月 8 日～9 月 21 日，《莎木 电影版》在东京及大阪的 3 家电影院上映，玩家不玩游戏也能在电影院里了解游戏剧情。不过这个《莎木 电影版》其实就是将《莎木 一章 横须贺》的过场动画剪辑成了一部电影的长度，为了凑时间甚至还出现了实际游戏中的打斗场景。当然相比游戏，这部电影的分辨率还是要高出一截的，另外还通过滤镜让画面显得更加真实。同年 12 月，SEGA 还发售了《莎木 电影版》的录像带和 DVD 版本。这部电影没有在日本以外的国家地区上映，不过由于日后的 Xbox 版《莎木 II》同捆电影 DVD，这才使得这部“名作”能够被更多的人所了解。



◀▼左边是电影版截图，下边是游戏版截图。实际上游戏画面没这么差，只是那年代的截图手段有限……



莎木街

原名：シェンム-街
平台：手机
发售日：2010年12月2日

《莎木街》是由 SUN 电子、YS NET 和 SEGA 联合开发的手机社交游戏，游戏的舞台回到了一章的横须贺，玩家扮演芭月武馆的门生，协助主人公芭月凉的复仇之旅。游戏中有 3 种角色类型，分别是擅长中国功夫的拳士，擅长使用道具的机士，以及擅长魔法的仙士。玩家可以磨炼自己的功夫来开设道场、招收弟子、晋升段位，也可以通过打工来赚钱游玩各种小游戏。游戏推出后没有受到太大的反响，在 2011 年 7 月就停止更新，同年 12 月 26 日正式宣布停止运营。

在 2010 年 2 月发售的 PS3/X360 游戏《索尼克全明星赛车》中，芭月凉作为可选择角色登场。他的必杀技是开出标志性的叉车，发动时还会辅有原作的 BGM。在次作《变形出发》中芭月凉也继续出战，其赛车全部来自于 SEGA 的早期经典街机游戏，陆地上是《Outrun》，海上是《超级摩托车》，空中是《太空哈利》，令人怀念。



莎木Ⅰ・Ⅱ

原名：Shenmue I & II
平台：PS4/XOne/Steam
发售日：2018年8月21日

早在《莎木III》公布之前，个人就多次在杂志上提过，《莎木》新作发售之前有一件一定要做的事情，那就是推出前两作的 HD 合集。这是因为系列的剧情又是一脉相承的，很难想象一个对前两作毫无认识的玩家会直接去买《莎木III》。《莎木Ⅰ・Ⅱ》正是系列前两作的 HD 复刻版，和原版相比，游戏画质上升，除过场动画外比例变为 16 ：9，增加了即时存档功能，操作方面也有所改善。

有趣的是《莎木Ⅰ・Ⅱ》的日版要等到今年 11 月 22 日才会发售，而且只有 PS4 版。制作组对日本玩家的怨念之深，由此可见一斑。（笑）

《莎木》和《如龙》

很多人都认为《如龙》是《莎木》的精神续作。两者的确有着很多相似之处，像舞台发生在日本、以黑道和武术为主、区域式的开放世界等等，当然最重要的是两者都是 SEGA 的游戏。由于《如龙》诞生于 PS2 上，和《莎木》所在的 DC 是同一世代的主机，因此持此看法的玩家往往认为《如龙》是沿用了《莎木》的技术经验后制作的。但实际上从技术经验而言，《如龙》是《Jet set radio》（街头喷射小子）的后继者，《如龙》甚至直接使用了该作的地图编辑器。这个说法得到了过去参与过《莎木》开发的现 FlightUnit 代表安堂ひろゆき的证实。

又一项世界纪录

2014 年 2 月 19 日，美国专利与商标局（USPTO）以“长期未使用”为由，撤销了 SEGA 拥有的《莎木》商标。根据美国商标法第 8 款，商标注册第 5 年到第 6 年间以及第 9 年到第 10 年间，商标申请者必须就实体商品或虚拟服务提交延长申请，才能继续维持商标的有效性，否则就会被自动取消。这条新闻传出之后，很多玩家算是对《莎木III》彻底地绝望了，然而大家没有想到的是，这反而是系列重生的开端。

在 E3 2015 索尼展前发布会上，铃木裕走上台前，向万千玩家发出了“《莎木》的命运掌握在你手中”的呼吁，同时《莎木III》在 Kickstarter 的众筹计划正式推出。《莎木III》原本计划在 31 天内筹到 200 万美元即可立项，然而仅仅过了 8 个多小时这一目标就已达成。吉尼斯世界纪录以“最短时间内筹到 100 万美元的视频游戏”收录了这一成绩。相比十多年前的那项 70 亿纪录，显然这项纪录才是真正属于《莎木》的荣耀！

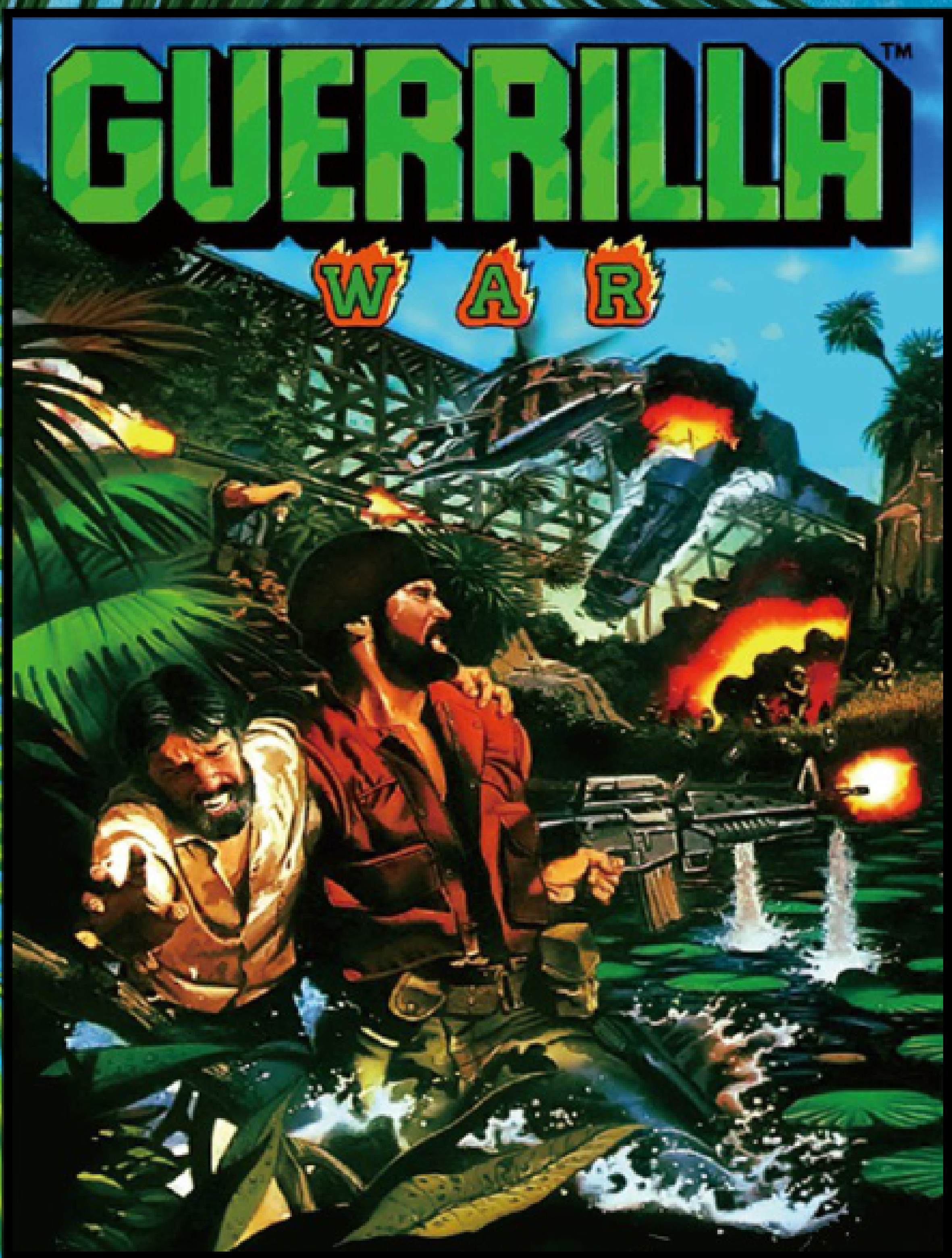


结语

相信每个看过 E3 2015 索尼展前发布会的玩家，都会对《莎木III》公布时全世界玩家的反应印象深刻。如果你不能理解这些老玩家的情怀，不妨亲身体验一下《莎木》的魅力。如今《莎木III》的发售日已经公布，《莎木Ⅰ・Ⅱ》复刻版已在 PS4、XOne 和 Steam 上架，其中 PS4、Steam 版还自带中文，可谓是入坑的最佳时机。虽然在上手时你可能会觉得各种不适，但要知道这是一款二十年前的开放世界游戏，只要你将它当作一款经典游戏坚持玩下去，就一定能找到只属于它的亮点，体验到当时玩家的感动！



在游戏世界演绎真实传奇
《古巴战士》回顾



上世纪 80 年代末期正是街机游戏高速发展的时期，期间很多经典名作系列已经开始展露头角，如《魂斗罗》、《魔界村》、《绿色兵团》等，而且这些作品移植到其他平台后更是大热。SNK 制作的《古巴战士》亦是如此，本作依据现实为剧情背景的设定和火爆的战斗场面在当时可谓极具特色，移植 FC 平台后更是成为一款广为国内玩家所熟知的作品。

文 狮子心 编 苍穹 美编 雷普利

故事背景

游戏采用了现实知名人物——切·格瓦拉和菲德尔·卡斯特罗作为主角，以当时古巴革命战争作为背景年代，描述了两人从墨西哥归来后一路拼杀、冲至首都哈瓦那，最终击败当时古巴独裁统治者巴蒂斯塔的故事。这种完全依托现实作为背景的游戏在当时来说实属罕见，并且采用的还是国际上高度敏感的政治事件，这样极具特色的剧情背景着实吸引了不少眼球。而且每关开始时都会以文字介绍本关的剧情和发生年代，兼具科普性质。比较有意思的是本作发售时卡斯特罗依然健在，不知道他当时对这款游戏是否知情。



■游戏中默认1P是格瓦拉，2P是卡斯特罗，但除了衣服外两者几乎一样，连胡子都毫无区别。

玩法特色

游戏是传统的纵版卷轴推进，并不强制要求玩家杀敌，因为敌人数量众多，大多数时候都是走为上策。关卡中有不少场景环境可以破坏，比如栅栏、沙包、桥梁等，敌人很喜欢利用地形掩护发动偷袭。特定敌人还会掉落枪械，各种枪械的威力虽大但是却有弹数限制，因此游戏中解救俘虏的意义不仅是 +1000 分，更多时候是充当补给的作用。除了以上元素外，玩家最可靠的朋友应该是那辆绿色的坦克，获得坦克后玩家在拥有超强的火力同时更是提高了战场生存能力，一般的攻击无法伤及分毫，这不禁让人联想到后来知名的《合金弹头》。虽然乍一看可供玩家利用的要素很多，但是游戏的难度也非常高，可以充分让玩家感受到那时建立古巴社会主义政权的难度（笑）。

本作在系统方面与《魂斗罗》等动作射击类游戏有一个显著的区别，就是对于如何移动射击颇为讲究，制作人似乎很希望玩家都能像“小马哥”一样在帅气地往前跑的同


■恶劣的地形+阴险的敌兵，很契合游戏背景。

时向身侧开枪，兼具回避与进攻双重属性。因此本作的街机筐体设计很有特色，摇杆不仅可以推动控制角色移动，还能顺逆时针360°旋转，旋转摇杆控制角色的8个射击方向，玩家可以在枪林弹雨中灵活转身射击。利用好这点既可以很好地用各种掩体展开周旋，也能一口气抓住空档快速突进消灭敌人，颇有港式黑帮片主角的风采。

角色出场时默认只携带“小米”枪，虽然射速不错，但是射程却有限制。打倒红色的敌人能获得其他枪械，榴弹枪和火焰枪都有很强的实用性。此外玩家还能够使用大威力的手雷，而且手雷可以攻击到掩体后面的敌人、驾驶各种载具的敌人，在特定的战况时发挥重大作用。特殊枪械和手雷的残弹量都是50发，玩家可以通过拯救俘虏获得相应的弹药补给，这个设计同样被后来的《合金弹头》发扬光大。

载具坦克非常实用，乘坐时一般的敌人子弹无法伤到玩家分毫，并且可以直接碾压人形敌兵。坦克的载弹量与角色手雷数量相同，主炮用完之后坦克就变成移动铁块了。坦克还有燃料设定，每次移动都会消耗燃料，耗尽之后也只能弃车而走。不过万能的俘虏同样是可以为战车补给的，每救一个俘虏都会回复一定的弹数和燃料。

游戏中最有意思的设计是除玩家外，敌人也能直接驾驶地图上预设的载具，并且登上载具的敌人只能用榴弹或燃烧弹打下来，或者是直接用手雷连车带人一起摧毁。


■载具要迅速抢占，否则被敌人抢到真的很尴尬……

本作的流程偏短，但是短不代表没有内容。游戏流程堪称毫无尿点，敌人会如同潮水一般从四面八方涌过来，而且AI很高，他们会后退躲避玩家扔过掩体的手雷，趴下躲过扫射的机枪子弹，每一关能坚持到BOSS战就实属胜利。相对于关卡中的杂兵战来说，BOSS战的难度反而要低不少，BOSS的行动有明显的规律遵循，并且很多地方有盲点可以利用，如果能把载具坚持到BOSS战更会轻松不少。


▲游戏中BOSS大笑的音源很有特色，非常阳光爽朗，有时候着实让人出戏。

移植版本

本作在1988年推出了FC移植版，受到机能、卡带容量等方面的限制，游戏在音画方面有一定缩水，但是在可玩性和知名度上却要比原作强不少。例如关卡从原版的5关变成了9关；在射击方面简化了操作，取消了原版的移动和射击方向独立控制的设定；枪械和手雷不再有残弹的设定，提升了爽快感；再加上当年国内盗版商制作的HACK版，使得在那个年代大多数玩家接触都是无限命的版本，小伙伴可以放心合作无脑攻关，在那个游戏难度普遍较高的年代绝对堪称一股清流，笔者有幸也是那时的受益者之一……


■画面虽然有一定缩水，但FC版已经很好地还原了原作火爆风格，视野也要宽上不少

TIPS 美日有别

考虑到游戏特殊的政治背景，本作在日美版上的剧情区别还是很大的。日版介绍了整个古巴革命战争历史故事，而美版则采用架空的设定，虚构了一个革命英雄在一座小岛上推翻独裁政权的故事，这么一看SNK当时心里还是很有数的……



▶ 日版在剧情文字上忠实还原了古巴战争历史，美版则完全进行了虚构处理。

